CLAMOROSO

IN REGALO UN CD-AUDIO "I MITI DEL ROCK"

K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
+ MULTIMEDIA
CD32 CD-I

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VIII n. 4 - APRILE 1996 - L. 6.000

L'adventure dall'autore di Jurassic Park

CONGO

REVIEW
DESCENT II
LO SPARATUTTO "SPAZIALE"

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

ANTEPRIMA
I MOSTRI DI QUAKE

HORROR
D, COME DELIRIO

PICCHIADURO
RISE 2 RESURRECTION
QUESTA VOLTA E' FORTISSIMO!

K-SPORT
In regalo 'Scudetto'!

18 pagine di soluzioni

TNT
AMAZON'S QUEEN
TORIN'S PASSAGE
UNDER A KILLING MOON
SHANNARA

ISSN 1122-1313
60004
9 771122 131002

RECENSIONI
- DESCENT 2 • TOP GUN • RISE 2 - RESURRECTION
- CONGO • C.&C. COVERT OPERATIONS • NBA 96
- JOHNNY BAZOOKATONE • FUTURE SHOCK
- LOCUS • ADVANCED CIVILIZATION • BAD MOJO
- D • ALLIED GENERAL • ANGEL DEVOID • ZOOP
- NBA JAM TE • ASCENDANCY - ANTAGONIZER
- THE INCREDIBLE MACHINE 3 • BACK PACKER
- ARCADE AMERICA • SCUDETTO

CONTIENE IL SETTIMO FASCICOLO DELL'ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

- CDROM 99900 PC 79900
- CDROM 129900
- CDROM 99900
- CDROM 99900
- CDROM 99900
- CDROM 99900
- CDROM 99900
- CDROM 129900
- CDROM 99900
- CDROM 99900
- CDROM 119900
- CDROM 99900 PC 89900
- CDROM 89900
- CDROM 99900
- CDROM 89900
- CDROM 99900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
4D SPORT BOXING	29900	29000
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39000	
A320 APPROACH TRAINER	69900	
AKIRA	79900	
ALADDIN		79900
ALIEN BREED 3D		69900
ARCADE POOL	49900	
ATR - ALL TERRAIN RACING	69900	
AWARD WINNERS GOLD	49900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79900	
B17 (BUDGET EDITION)	49000	
BANSHEE		49900
BASE JUMPERS	69900	69900
BEHIND THE IRON GATE	59000	
BLOODNET	69900	79000
BODY BLOWS 2	69900	69000
BREATHLESS		59900
BRIAN THE LION	59000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59900	
BUMP'N'BURN	39900	
BURNTIME	59900	59900
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39900	
CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE)	49900	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39900	
CHAOS ENGINE	69000	59000
CHUCK ROCK	39000	
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	59900	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	49900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59900	
COALA	69900	
COALA	69900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	89900	
COMBAT CLASSICS 3	79000	
COOL SPOT	69900	
COSMIC SPACEHEAD	49900	
CRUISE FOR A CORPSE	39000	
CURSE OF ENCHANTIA	29900	
CYBER PUNK	59000	
D/GENERATION	39000	
DARKSEED	39900	
DAWN PATROL	59900	
DETROIT	79000	
DISPOSABLE HERO	59000	
DOGFIGHT (BUDGET EDITION)	39900	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	89900	79000
DUNE II (BUDGET EDITION)	39900	
DUNGEON MASTER 2		79900
ELFMANIA	59000	
EMBRYO	49900	
EPIC	39000	
EXILE	59900	69900
EYE OF THE BEHOLDER	49900	
EYE OF THE BEHOLDER II	39900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39000	
FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET)	39900	
FEARS		79900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	39900	49900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99900	
FOOTBALL GLORY		69000
FOOTBALL GLORY (BUDGET EDITION)	39900	
FORMULA 1 (BUDGET EDITION)	49000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69900	
GENESIA	69900	
GLOOM		59900
GLOOM DELUXE		69900
GUARDIAN		69000
GUNSHIP 2000	39000	79000
HEIMDALL II	39900	79900
HIGH SEAS TRADER		79900
HIRED GUNS	69000	
HIT FOR SIX - VOLUME 1 -	39900	
HIT FOR SIX - VOLUME 2 -	39900	
HIT FOR SIX - VOLUME 6 -	39900	
HIT FOR SIX - VOLUME 7 -	39900	
IMPOSSIBLE MISSION 2025		79000
ISHAR 3	29900	
ISHAR TRILOGY	59900	
IT'S CRICKET	69900	
JAMES POND III		69900
JET STRIKE		69000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49900	
JUNGLE STRIKE	69900	
K240	69000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	39900	69900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49900	
KING'S QUEST VI	79900	
KING'S TABLE	69900	
KINGPIN	39900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39900	
LEMMINGS III - ALL NEW WORLD -		69000
LORDS OF THE REALM	79000	79000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69900	
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES		39000
MONKEY ISLAND 2	49900	
MORTAL KOMBAT 2	59900	
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69900	
NIPPON SAFES INC.	39900	
NORTH AND SOUTH (BUDGET EDITION)	39900	
ODYSSEY	69900	
ON THE BALL WORLD CUP	39900	39900
OVERLORD	69000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	39900	
PERIHELION	69900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PINBALL ILLUSIONS		69000
PINBALL MANIA		69900
PINKIE	69900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	49900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79900	79900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE		59900
PREMIER MANAGER 3	59000	59000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69900	
PRIMAL RAGE		79900
PRIME MOVER	79900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69900	69900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39900	
REUNION		79000
ROADKILL		69000
RUFF & TUMBLE	59900	
SABRE TEAM		69000
SECOND SAMURAI	79900	79900
SENSIBLE GOLF	69900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2 95/96	69900	
SHADOW FIGHTER	69000	69900
SHAQ-FU	49000	69900
SIM CITY 2000		79000
SIM CLASSIC	79000	
SIM EARTH	39000	
SIM LIFE	39000	39000
SIMON THE SORCERER II	TEL	
SKELETON KREW		79000
SOCCER KID		69900
SOCCER STAR 1996	79900	79900
SPERIS LEGACY	79900	
STAR CRUSADER	69000	59900
STARLORD	99000	
SUBWARS 2050		49900
SUPER LEAGUE MANAGER	69900	69900
SUPER SKIDMARKS	69900	
SUPER SKIDMARKS DATA DISK	49900	
SUPER STARDUST		69000
SUPER STREET FIGHTER 2	69900	79900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO		69900
SUPER TENNIS CHAMPIONSHIP	69900	
SYNDICATE	39900	
THE CLUE	69000	69900
THE LION KING		79900
THE PATRICIAN	49900	
THE SETTLERS	89900	
THE SPERIS LEGACY	69900	69900
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	79000	89900
TOP GEAR 2	59900	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000	39000
TOTAL CARNAGE	69900	39000
TOTAL FOOTBALL	69900	
TOWER ASSAULT	39900	
TOWER OF SOULS		49900
TRACKSUIT MANAGER 2	59900	59900
TRIPLE ACTION - VOLUME 1 -	39900	
TRIPLE ACTION - VOLUME 2 -	39900	
TRIPLE ACTION - VOLUME 4 -	39900	
TRIPLE ACTION - VOLUME 5 -	39900	
TRIPLE ACTION - VOLUME 6 -	39900	
TURBO TRAX	69900	
TURNING POINTS - NAPOLEONICS	39900	
UFO (BUDGET)	45000	45000
UFO (ITALIANA)	89900	89900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39900	39900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	69900	
ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DISK	39900	39900
UNIVERSE	79000	
VIROCOP	69900	69900
VIRTUAL KARTING		49900
VITAL LIGHT	69900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49900	
WAR IN THE GULF (BUDGET EDITION)	39900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69900	
WIZ'N'LIZ	69900	
WORLD CLASS RUGBY 95	39900	
WORLD CUP YEAR 94	49900	
WORMS	69900	
XTREME RACING		69900
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	79900	

AMIGA CD32™

AKIRA	79900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	69000
ALIEN BREED 3D	79900
ARCADE POOL	39900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59900
BANSHEE	69900
BENEFACTOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59900
BUBBA'N'STIX	59900
BUMP'N'BURN	59900
CANNON FODDER	69900
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	39900
CHUCK ROCK II	39900
DARKSEED	79900
DENNIS THE MENACE	39900
DISPOSABLE HERO	39000
DRAGONSTONE	79900
EXILE	69900
EXTRACTORS	59900
FEARS	69900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69000
FIRE FORCE	59000
FLINK	69900
FLY HARDER	49000
FRONTIER - ELITE II	49900
FURY OF THE FURRIES	49000
GAMER GOLD COLLECTION	69000
GLOOM	59900
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
HEIMDALL II	29900
HUMANS I + II	49000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
JAMES POND III	69900
JET STRIKE	59900
JUNGLE STRIKE	69900
KID CHAOS	69900
KINGPIN	39900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LAST NINJA III	39900
LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	39900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69900
MYTH	39900
NAUGHTY ONES	49000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
OUT TO LUNCH -PIERRE LE CHEF-	39900
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79900
PINBALL ILLUSIONS	59900
POWERDRIVE	69000
PREMIERE	49000
QUIK	79900
RISE OF THE ROBOTS	69900
ROADKILL	69000
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SKELETON KREW	69900
SLEEPWALKER	59000
SOCCER KID	69900
SPEEDBALL 2	49900
SPERIS LEGACY	69900
STAR CRUSADER	69000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUBWARS 2050	79900
SUPER METHANE BROTHERS	39900
SUPER SKIDMARKS	69900
SUPER STARDUST	69900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79900
SUPERFROG	39900
SYNDICATE	69900
THE CLUE	59900
THE LOST VIKINGS	49000
THE SPERIS LEGACY	69900
THEME PARK	69000
TOP GEAR 2	59000
TOTAL CARNAGE	49000
TOWER ASSAULT	69000
TROLLS	64900
UFO (INGLESE)	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	49000
UNIVERSE	59900
VITAL LIGHT	69900
WHIZZ	79900
WILD CUP SOCCER	69900
WORMS	59900
ZOOL 2	69900

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

AUGURI DI BUONA PASQUA, DALLA QUEEN COMPUTER !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

PERGIOCO®

PERGIOCO

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MM1 CORDUSIO, ANGOLO VIA DANTE

PERGIOCO

MILANO VIA ALDROVANDI

MM1 LIMA, ANGOLO VIA PLINIO

PERGIOCO

PERGIOCO

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

METRO OTTAVIANO, Q.re PRATI

PERGIOCO Point®

MONZA (MI) VIA CAIROLI 5

Nei nostri negozi e per tutta Italia PREZZI FORMIDABILI !!!

tel. 02 / 29524256

VENDITA TELEFONICA PER TUTTA ITALIA

VIDEOGAMES ARRIVI MONDIALI

1996

I NEGOZI CON TUTTI I CD ROM PER PC MACINTOSH E CONSOLEGAMES

sommario

Come avrete potuto notare, questo mese abbiamo voluto premiare la vostra pazienza e fedeltà! Uno stupendo Cd audio dedicato ai Miti del Rock, da ascoltare mentre giocate a Top Gun, oppure mentre leggete le turbolente ma dolcissime lettere di Silvia. Una chicca tutta da collezionare!

83

Descent II a pag. 24

Top Gun a pag. 28

Congo a pag. 38

Future Shock a pag. 44

TNT a pag. 92

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Danilo Rocca, Max Pantani, Luca Fassina, Enrico Ernst, Francesco Pepe, Antonio Perna, Alessandro Seccafieno, Marco Barbieri, Gabrio Secco, Daniele Falzone, Massimo Carboni, Silvia F., Fabrizio Farenga.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

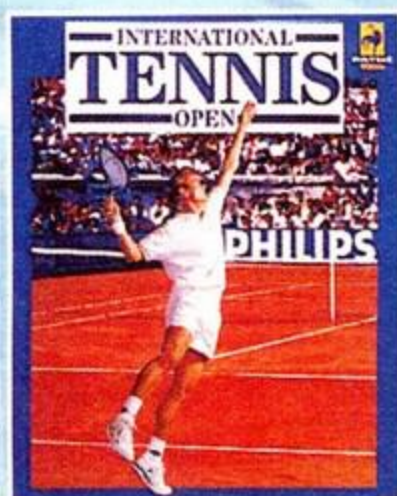
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati - via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

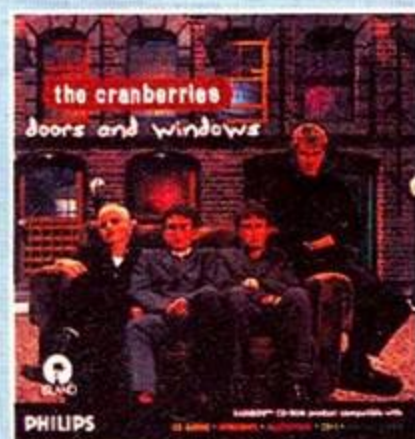
ISSN 1122-1313

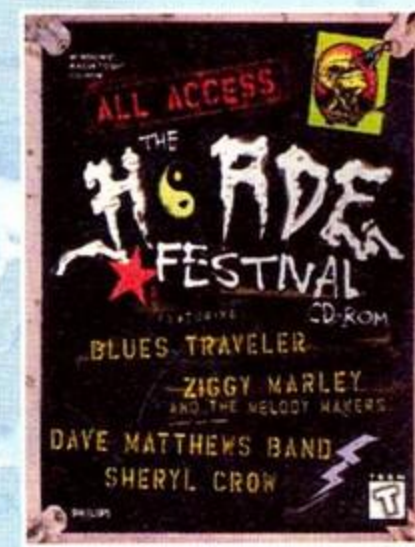
ALIEN ODISSEY
Preparati allo scontro finale! Dalla tua abilità dipende la salvezza di un intero pianeta!

BURN CYCLE
Un virus letale è entrato nella tua mente! Hai solo due ore di tempo per disattivarlo, spremendoti il cervello – finché ne hai ancora uno!

FIGHTER DUEL
Il più realistico simulatore di volo e di combattimento aereo mai realizzato! Un gioco di realismo, azione, velocità ai limiti dell'impossibile!

INTERNATIONAL TENNIS OPEN
Il massimo livello nella simulazione del tennis: diventa il più grande tennista del mondo vincendo il Grande Slam!

CHAOS CONTROL
Al comando della tua flotta spaziale, respingi gli attacchi degli extraterrestri!

FX FIGHTER
Robot, Insetti, Cyborgs... Una lotta senza respiro con un unico obiettivo: distruggerli per sempre!

THE CRANBERRIES
Un rivoluzionario disco multimediale per la band più eccitante degli ultimi anni! Versioni inedite, videoclip, interviste e i testi di tutte le composizioni!

FORREST GUMP
Un grande film, una grande colonna sonora: la storia degli U.S.A. dagli anni Sessanta ad oggi raccontata in suoni ed immagini...

ROCK FESTIVAL USA
Immergiti nel grande rock del festival Horde Tour '95! Interviste, brani *live*, biografie, *backstage!*

LE AVVENTURE DI SANDY AL CIRCO
Una splendida favola interattiva, con la simpaticissima foca Sandy!

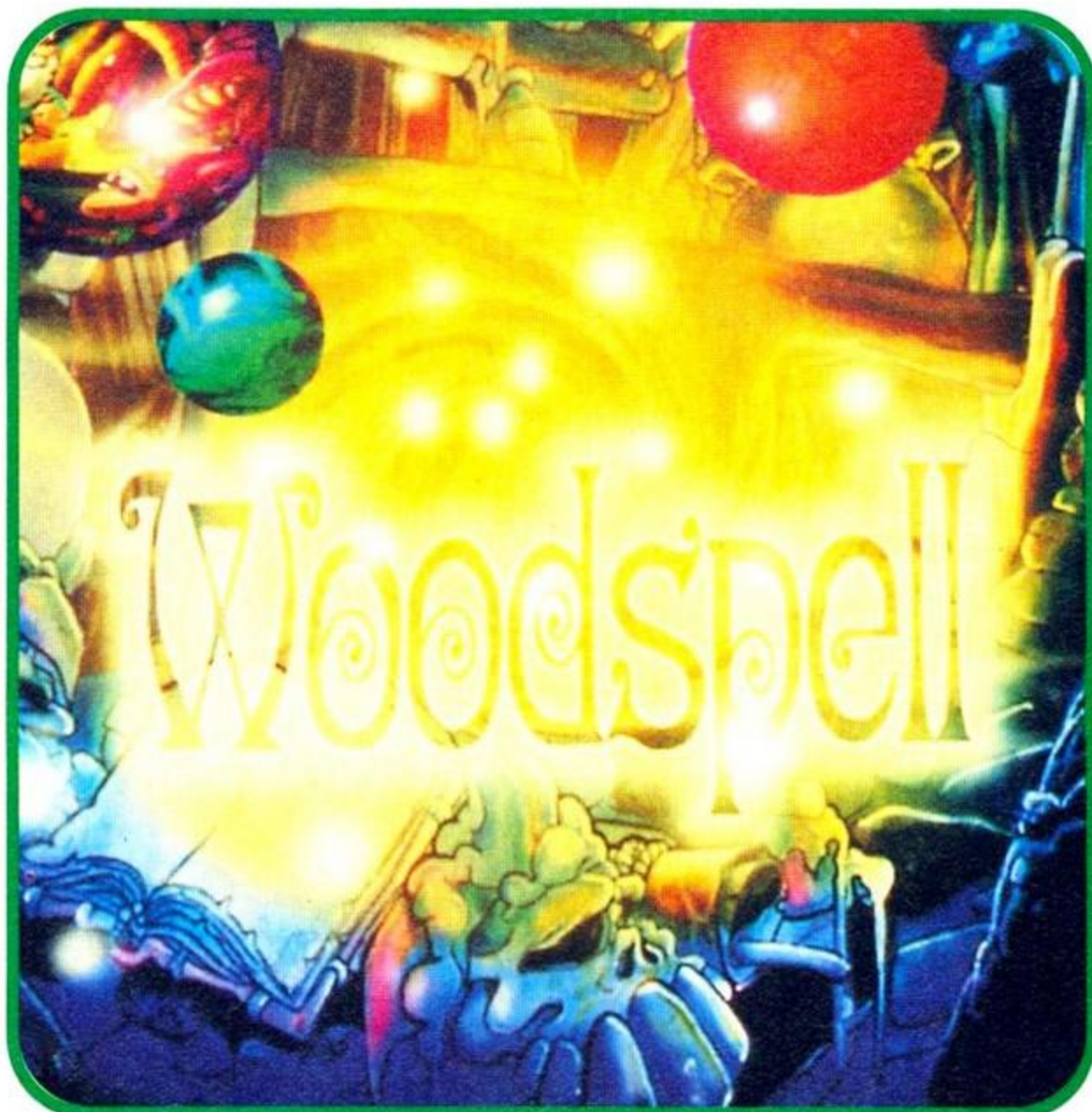
IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI
Il nuovissimo gioco di **Sapientino**! Un'avventura emozionante! Oltre 50 giochi didattici!

CARTOON JUKEBOX
Gioca e canta insieme a noi! Canzoni bellissime e cartoni animati da colorare!

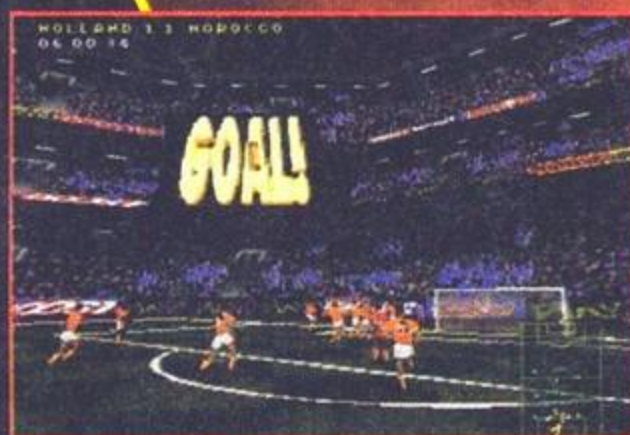
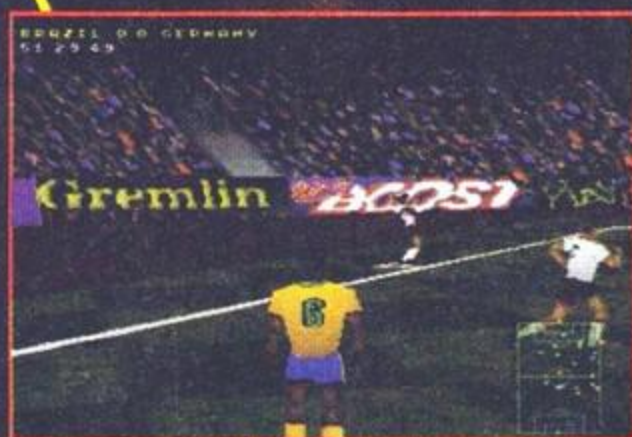
NEWS

NASCE WOODSPELL DA MEDIOLA

Entrate in Woodspell e sperimentate la magia di quello che sembra un normale bosco, trasformarsi nel mondo di un popolo magico di gnomi, folletti, troll, spiritelli e giganti. Questo dice Mediola, la società cagliaritana capitanata da Gianluca Dettori, orientata alla ideazione, produzione e commercializzazione a livello internazionale di opere interattive per l'home entertainment. Per la prima volta avrete la possibilità di giocare con un Cd-Rom che potrà offrirvi la gioia di navigare attraverso un ambiente conosciuto vedendolo, però, attraverso gli occhi dei suoi abitanti incantati.
Lo scopo principale del gioco è quello di guadagnarsi l'amicizia di questo popolo magico e per aiutarvi a scoprire come, ci sarà il malizioso spiritello Boboy. Prima di trasformarsi in lumaca egli vi canterà dei suggerimenti in rima che vi forniranno qualche indicazione. Ricordiamo che Mediola nel corso del 1995 è uscita con i seguenti titoli multimediali: Cyberatica, The Virtual, Il Campionato più bello del mondo, collaborando in stretto rapporto con Apple, la Polygram, Buena Vista Entertainment ed altre ancora.

Woodspell

DUNGEON KEEPER RITARDA ANCORA

Con una lettera aperta alla stampa Peter Molineaux, fondatore della Bullfrog, ha annunciato i motivi che hanno portato ad un ulteriore slittamento nella data di uscita dell'ultimo attesissimo prodotto della software house britannica. Il gioco non vedrà la luce almeno fino a Maggio '96, dal momento che: "... dopo aver giocato a fondo Dungeon Keeper, sono giunto alla conclusione che si tratti sì di un buon gioco, ma non di quel tipo di giochi eccezionali che hanno reso la Bullfrog famosa in tutto il mondo. Il tempo extra che abbiamo ottenuto (ricordiamo che ora la Bullfrog è una delle etichette appartenenti al gruppo Electronic Arts a cui anche un genio del calibro del buon Peter deve fare riferimento, ndr) lo impiegheremo nel creare un bilanciamento nella giocabilità il più perfetto possibile. Infatti, ciò sta richiedendo più tempo del previsto, dal momento che Dungeon Keeper è essenzialmente il risultato di tre giochi combinati in uno. Inoltre verranno inclusi nel gioco anche nuove caratteristiche di gioco, quali una più sofisticata intelligenza artificiale per i mostri, una miglior gestione della mappa di gioco e l'inserimento tra le fonti di guadagno del giocatore anche lo sfruttamento di miniere d'oro sotterranee. Inoltre saranno nascoste nel gioco molte aree e livelli bonus (un po' come in Super Mario) a cui si potrà accedere solo eseguendo una determinata sequenza di azioni in locazioni specifiche. Del resto lo sviluppo di un gioco è essenzialmente un processo creativo e non una scienza esatta, per cui è difficile predire con accuratezza quando un gioco sarà realmente finito...". A noi umili mortali non resta quindi che attendere con trepidazione il mese di Maggio per poter mettere le mani su quello che promette di essere uno dei titoli più succosi dell'anno.

actua SOCCER
PlayStation

"Actua Soccer è il gioco del calcio per la PlayStation, più realistico e appassionante. È indubbiamente il migliore... da far sparire tutti gli altri giochi a 32 bit."
GAME OF THE MONTH
SONYPRO
9/10

"Actua Soccer è di gran lunga il miglior gioco del calcio per la PlayStation."
HIGHEST AWARD
PLAY
94%

"È la perfetta unione tra un'incredibile grafica e un appssionante videogioco. È tecnicamente perfetto e nettamente il più divertente."
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE
9/10

"Semplicemente il più bel gioco del calcio per la PlayStation."
PLAYSTATION PLUS

■ Una rivoluzionaria simulazione del gioco del calcio ■ Azioni vere, riprese dai più grandi calciatori del mondo ■ Telecronache in tempo reale, fatte dal grande cronista inglese BARRY DAVIES! ■ E' come guardare la partita in TV, controllando il gioco e i calciatori ■ 44 squadre diverse ■ Tecniche e schemi di gioco impostabili ■ Coppe, tornei e campionati ■ Vera ambientazione ■ Vero divertimento ■ Vero calcio.

Arricchito con la telecronaca interattiva, fatta con la voce del grande cronista sportivo inglese Barry Davies.

Movimenti reali, ripresi dai più grandi calciatori di tutti i tempi.

actua SPORTS SERIES

Featuring 3D Interactive Motion Technology

PC CD-ROM — PlayStation — Gremlin

Actua. Molto più che virtuale.

PC CD-ROM

PUTTY SQUAD

APPASSIONANTE

PUZZLEGAME

I platform per PC non sono mai stati numerosi, specie quelli di buona qualità; la System 3 tenta di colmare questa lacuna mettendoci nei panni di una buffa pallina rimbalzante alla ricerca dei propri amici catturati.

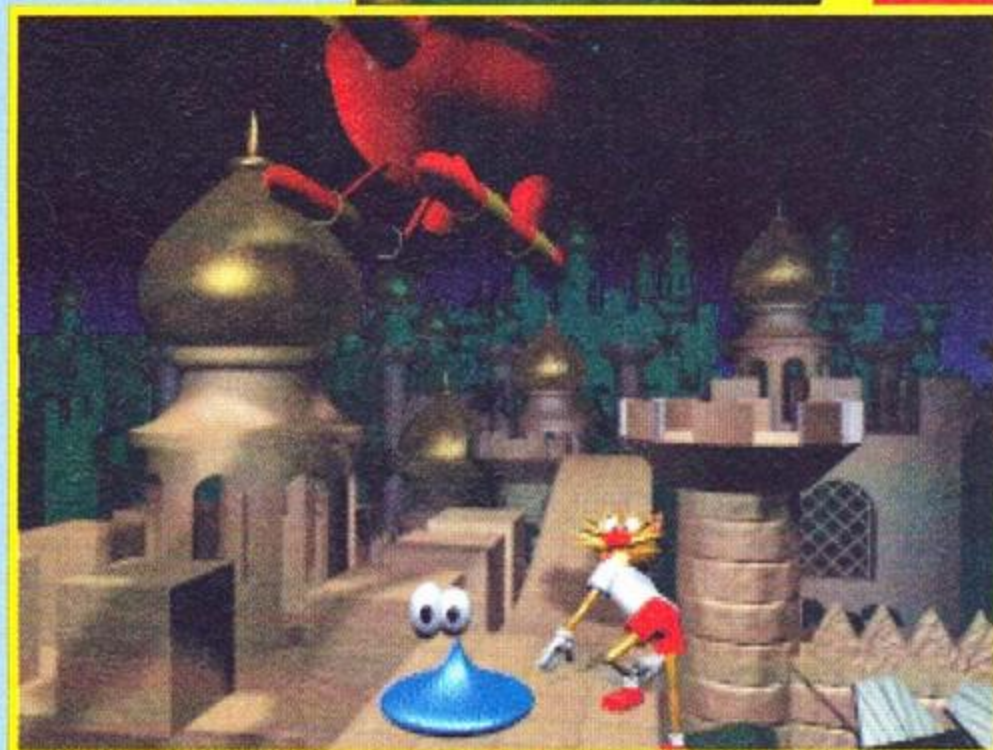
Putty è una simpatica pallina blu in vero similpongo, che ballonzolando per lo schermo deve riuscire a recuperare altre palline (rosse, questa volta) che sono state imprigionate da un perfido mago. Naturalmente nell'intraprendere la sua missione Putty verrà inseguita dai numerosi e agguerriti scagnozzi del già citato mago, in tutto e per tutto intenzionati a catturarla.
Si sa ormai da tempo che la trama dei platform game non è mai il punto di forza di questo tipo di giochi, e anche la storia alle spalle di Putty Squad conferma la tradizione, non eccellendo certamente per fantasia ed originalità; giocabilità, immediatezza e la simpatia del personaggio che controllate, invece, presentano sotto tutt'altra luce il nuovo titolo della System 3, prossimamente in uscita per PC-CD ROM.

Ci sono vari tipi di palline: quelle da tennis, da ping pong, da rompere... e Putty Squad!

Guidando Putty dovrete esplorare numerosi livelli dalle più diverse ambientazioni, raccogliendo bonus, eliminando cattivissimi avversari e scoprendo passaggi segreti nascosti. Il gioco ha quindi molto da offrire, ma senza dubbio il suo punto di forza è proprio il personaggio che controllate: Putty. Putty infatti non è una semplice pallina gommosa e rimbalzante, ma è dotata di particolari capacità di trasformista che vengono utili nelle situazioni più disparate: può allungarsi per lo schermo in varie direzioni, assottigliandosi per raggiungere zone altrimenti inaccessibili, può appiattirsi a terra per non essere colpita dai nemici e può materializzare un capace pugnone per colpire i nemici che capitassero eventualmente a tiro. Tutti i movimenti e le trasformazioni della pallina blu sono perfettamente animati e non possono non attirarsi le

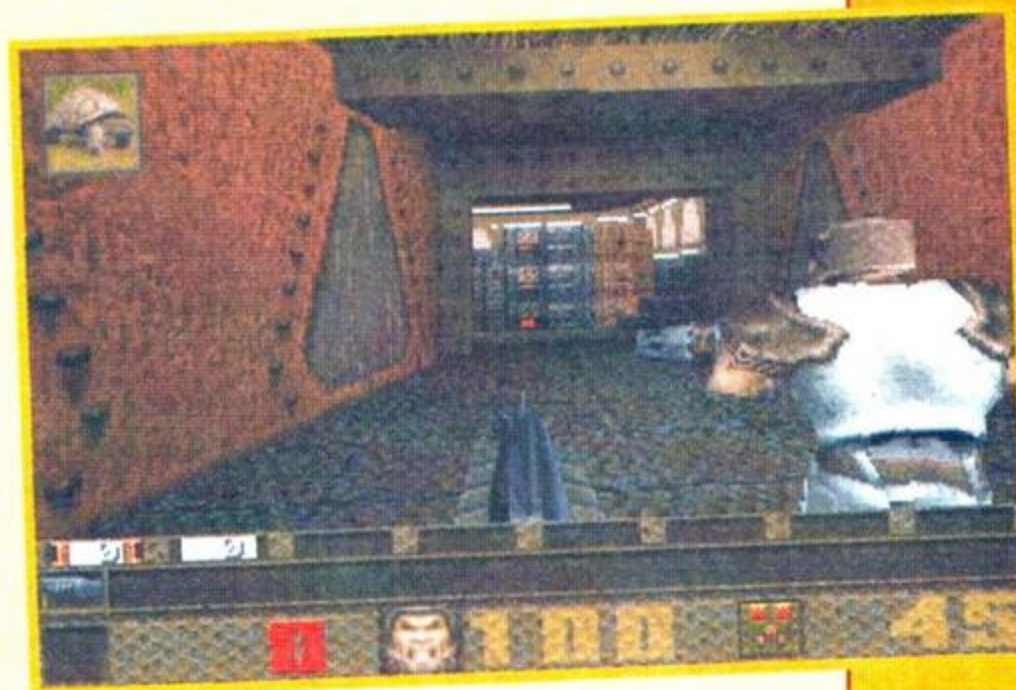
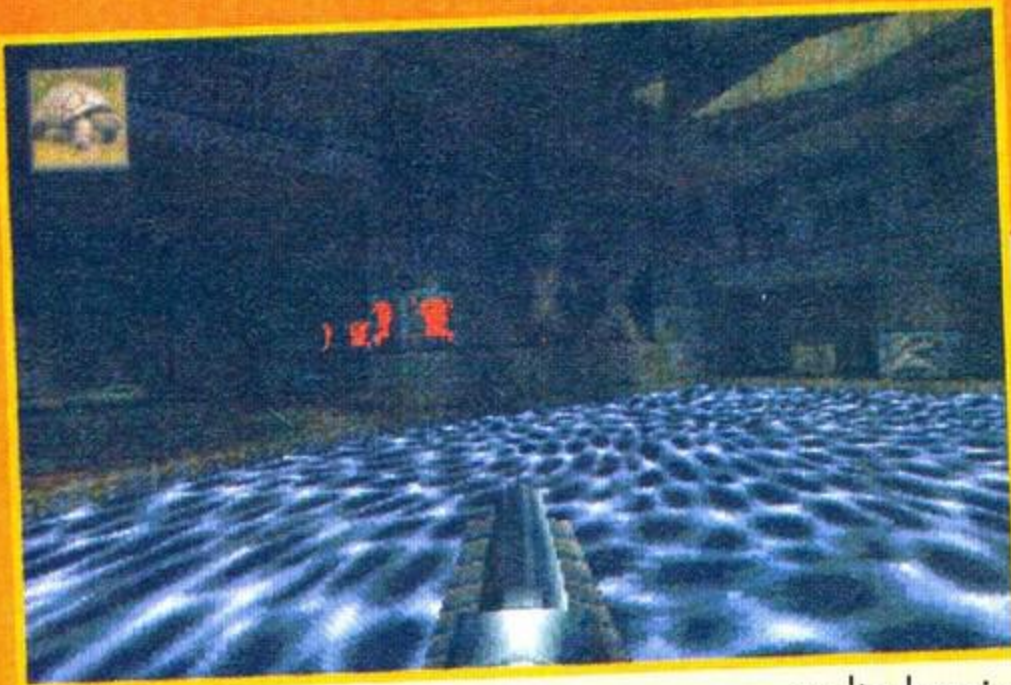
simpatie di chi gioca (con gli occhietti di Putty che ammiccano sorridenti e rimbalzano dappertutto seguendo i vostri movimenti), investendo Putty Squad di un feeling di grande simpatia e immediatezza, che si riflette anche nella realizzazione dei nemici e dei fondali; pensate ad esempio ai forconi che emergono dal pavimento, su cui sono infilzati dei rotondi salsicciotti, oppure ai faccioni delle rane giganti che cercano di colpirvi con le loro lunghe lingue.
Da quanto abbiamo potuto vedere nel demo che ci è giunto in redazione Putty Squad è stato convertito direttamente dal Super Nintendo (che in fatto di platform game non è certamente l'ultimo arrivato) molto fedelmente, e nella nuova versione per PC non ha sicuramente perso smalto. I livelli a disposizione che abbiamo potuto provare per ora erano solo quattro (nel gioco definitivo saranno naturalmente molti di più), ma tutti appartenenti a scenari molto diversi tra loro e ben caratterizzati dalla grafica; inoltre facevano bella mostra di sè, tra una sezione e l'altra, dei simpatici spezzoni animati in grafica digitale dall'aspetto particolarmente cartoonesco e divertente; vedremo in sede di recensione definitiva se la giocabilità, la longevità e la varietà del gioco sapranno essere all'altezza della buona veste grafica e delle aspettative suscitate dalla versione dimostrativa.
Putty Squad insomma si è rivelato un titolo di grande interesse, che promette molto agli amanti dei platform, e che non mancheremo di segnalarvi al più presto, non appena si renderà disponibile la versione definitiva. A risentirci.

Antonio Perna

Se Kafka fosse ancora vivo, prenderebbe sicuramente spunto da Putty Squad per recensire la sua metamorfosi...

QUAKE

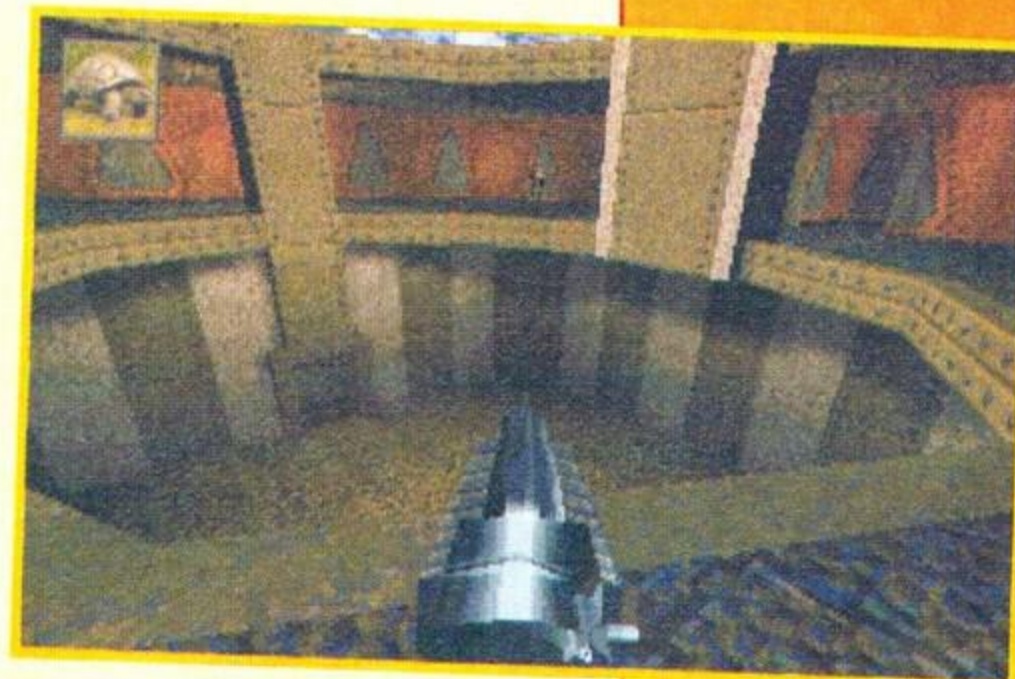
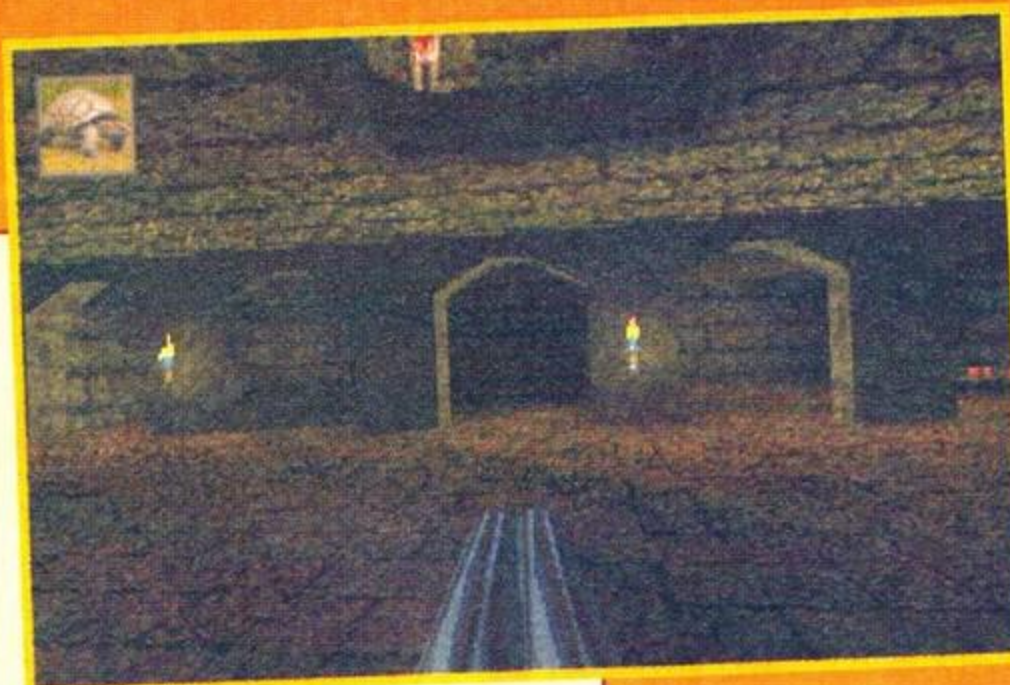
SPARATUTTO 3D

Dopo una lunga attesa, come già anticipato il mese scorso nello speciale Doom-After, finalmente è arrivato in redazione qualcosa di giocabile che potrebbe assomigliare al cosidetto DOOM III (o Quake o come alla fine si chiamerà).

Premetto che sono un gran sostenitore della Id e che tutti i giochi usciti mi sono sempre piaciuti moltissimo. Comunque, visto che lo spazio è poco, bando alle ciance e puntiamo al sodo. Anzitutto, la versione distribuita in Internet è solo una beta della beta del gioco in DeathMatch, che serve da primo contatto con un prodotto che in realtà si potrebbe sviluppare in tutt'altre direzioni. Nessuna sorpresa quindi che Quake sia attualmente poco ottimizzato e per questo motivo viaggi abbastanza lentamente sul DX4/120 su cui abbiamo inizialmente installato il programma. Invece con un Pentium 120 la grafica risulta fluida al punto giusto. Nella versione dimostrativa attualmente disponibile si possono visitare tre ambientazioni diverse, che sono un esempio di ciò che la Id potrebbe sfornare.
Il primo livello ricorda molto un'ambientazione fantasy, il secondo dà l'idea di qualcosa di più simile all'horror/incubo così di successo in Doom, mentre il terzo si mantiene su una impostazione "neutra".
Appena fatto partire Quake, ci si rende subito conto della basilare differenza tra questo prodotto e i suoi precursori. Ora tutto sembra molto più reale e l'ambiente è molto più verosimile e senza tutti quegli spigoli che caratterizzavano le precedenti versioni di Doom. Facendo un giro e dando un'attenta occhiata alle strutture architettoniche, ci si rende conto che ora il motore del gioco consente di gestire livelli sovrapposti e piani inclinati. Sono possibili cioè scale e ponti sopraelevati. E' quindi prevedibile che il prodotto finale possiederà dei livelli strutturati su più piani sovrapposti, in modo da dare a Quake un'atmosfera ancora più coinvolgente rispetto ai precedenti episodi della serie. A questo punto non possiamo evitare di fare un piccolo salto indietro nel tempo ricordando come in Doom veniva gestita l'acqua: si trattava solo di una texture del pavimento un po' modificata e in continuo movimento (3 o 4 frame diversi). Le cose ora sono radicalmente cambiate, visto che ci possiamo addirittura buttare in acqua per accedere ad un ambiente sottomarino e che le immagini saranno distorte proprio per simulare le caratteristiche visive dell'acqua. Una volta immersi, ci si muove quasi nuotando e puntando verso l'alto è poi possibile riemergere. Se avete la fortuna di giocare in rete potrete constatare voi stessi come sia divertente vedere l'altro giocatore che fa capolino tra i

flutti. Anche le luci hanno avuto un notevole miglioramento. Adesso infatti sembrano provenire (non ho ancora ben approfondito a livello pratico con un editor) da una sorgente puntiforme e sembrano disperdersi nell'ambiente a seconda della potenza iniziale. E' quindi possibile vedere delle torce o delle qualsiasi fonti luminose con il classico alone diffuso tutt'intorno. Oltre che nell'acqua possiamo nuotare anche nella lava, e questo secondo me è segno che alla Id hanno in mente qualcosa di particolare...
Girovagando per questi livelli è possibile incontrare vari oggetti. La cosa interessante è che sono tutti in 3D reale.
Infatti, possiamo girare intorno ad un'armatura senza vederne sempre lo stesso lato come invece appariva in precedenza.
Questa caratteristica insieme alle luci, alla possibilità di avere piani inclinati e al nuovo metodo di rappresentazione dell'acqua, contribuisce a dare una sensazione estremamente forte di realismo. Tutto infatti sembra essere stato riprogrammato: motore grafico, oggetti, pareti e texture.
L'assortimento di armi è molto vario, vale a dire che oltre al solito armamento e al favoritissimo shotgun di Doom, troviamo anche una mitragliatrice a nastro tipo Wolfenstein, e un lanciagranate che ricorda alla lontana quello di Dark Forces. Quest'ultimo sarà davvero ottimo in situazioni in cui l'avversario è nascosto in fondo alle scale o comunque si trova sotto di noi. La granata infatti, una volta lanciata, cadrà rotolando giù per un certo tratto e poi esploderà.
Ora in Quake è possibile accovacciarsi, strisciare e alzare o abbassare lo sguardo. E' possibile inoltre guardare quasi verticalmente, simulando ancora di più la visione soggettiva del personaggio. Questa possibilità consente di essere in cima ad una scalinata o su un ponte e osservare chi o cosa passa proprio sotto di noi. E' possibile anche sparare con questa angolazione.
I mostri (disponibili tramite un patch aggiuntivo) per ora sono pochini, ma promettono molto bene. Si va da uno stupido e immobile pesce posto sott'acqua, a cavalieri con spadoni, passando per orchi che impugnano pesanti martelli da guerra, fino addirittura ad un drago!
Dopo questa prima ricognizione su quello che a detta dei programmatori della Id promette di essere il terremoto videoludico di quest'anno, onestamente da Quake, dopo tutto questo tempo, mi aspettavo qualcosina di più sostanzioso. In effetti i problemi riscontrati in questa beta non sono pochissimi.
E' bastato infatti attivare i mostri per rendersi conto che la nuova versione del motore grafico poligonale dà gli stessi problemi che molti di noi hanno potuto riscontrare già con Alone in the Dark (quando i cattivoni si incastravano tra le pareti). E' quindi indubbio pensare che il lavoro che aspetta il team di lavoro della software house americana sia ancora moltissimo, dal momento che le aspettative del pubblico dopo titoli del calibro di Doom ed Hexen sono a dir poco altissime.

Angelo Cardillo & Giampaolo Moraschi

3.0 MEGABYTE SURFACE CACHE

3.0 MEGABYTE SURFACE CACHE

Total MAYHEM

STRATEGICO SPARATUTTO

Fresco fresco dalla Domark, un gioco strategico e sparatutto con grafica SVGA... una vera chicca!

Mech, questi sconosciuti... O meglio: i Mech, questi sconosciuti esseri metallici dall'animo umano! Alla Domark sembrano prevalere unanimi i pensieri rivolti ad un futuristico mondo, comandato da robot sparatutto umanoizzati, in cerca di un momento di gloria... chissà se provano veramente emozioni... Ad ogni modo Total Mayhem è veramente un bel gioco, dalla grafica eccezionale e dotato di una complessità enigmistica degna di un adventure. La particolarità che colpisce immediatamente il giocatore è il movimento dei Mech, così fluido e realistico... praticamente in 3D isometrico, molto simile a Syndycate. Il gioco si sviluppa, oltre che su svariati livelli, anche su svariati piani. E' difatti possibile salire e scendere scale, risalire e scendere colline; inoltre è possibile giocare ed interagire con due Mech contemporaneamente, sia da soli che in compagnia di qualche amico, presente nella stessa stanza del giocatore, o residente in Perù e quindi collegato alla propria postazione con un modem.

Durante il gioco i due Mech devono necessariamente risolvere degli enigmi, aiutandosi tra di loro: ad esempio, un Mech deve tenere aperta una porta, mentre l'altro la oltrepassa, e così via discorrendo.

Il sonoro è veramente curato, e gli effetti digitalizzati sono davvero impressionanti quanto a realismo.

Gli scenari sono tutti in alta risoluzione (640x480) e il gioco gira in modalità protetta. Non è prevista, almeno per ora, una versione per Windows 95.

Gli scontri a fuoco sono davvero micidiali, e non vorrei essere nel bel mezzo del conflitto! Le armi, ovviamente, sono spaziali, e hanno una potenza di fuoco inimmaginabile. Presto, su queste pagine, una accurata ed esplicativa recensione.

Luca Monticelli

Begin Mission

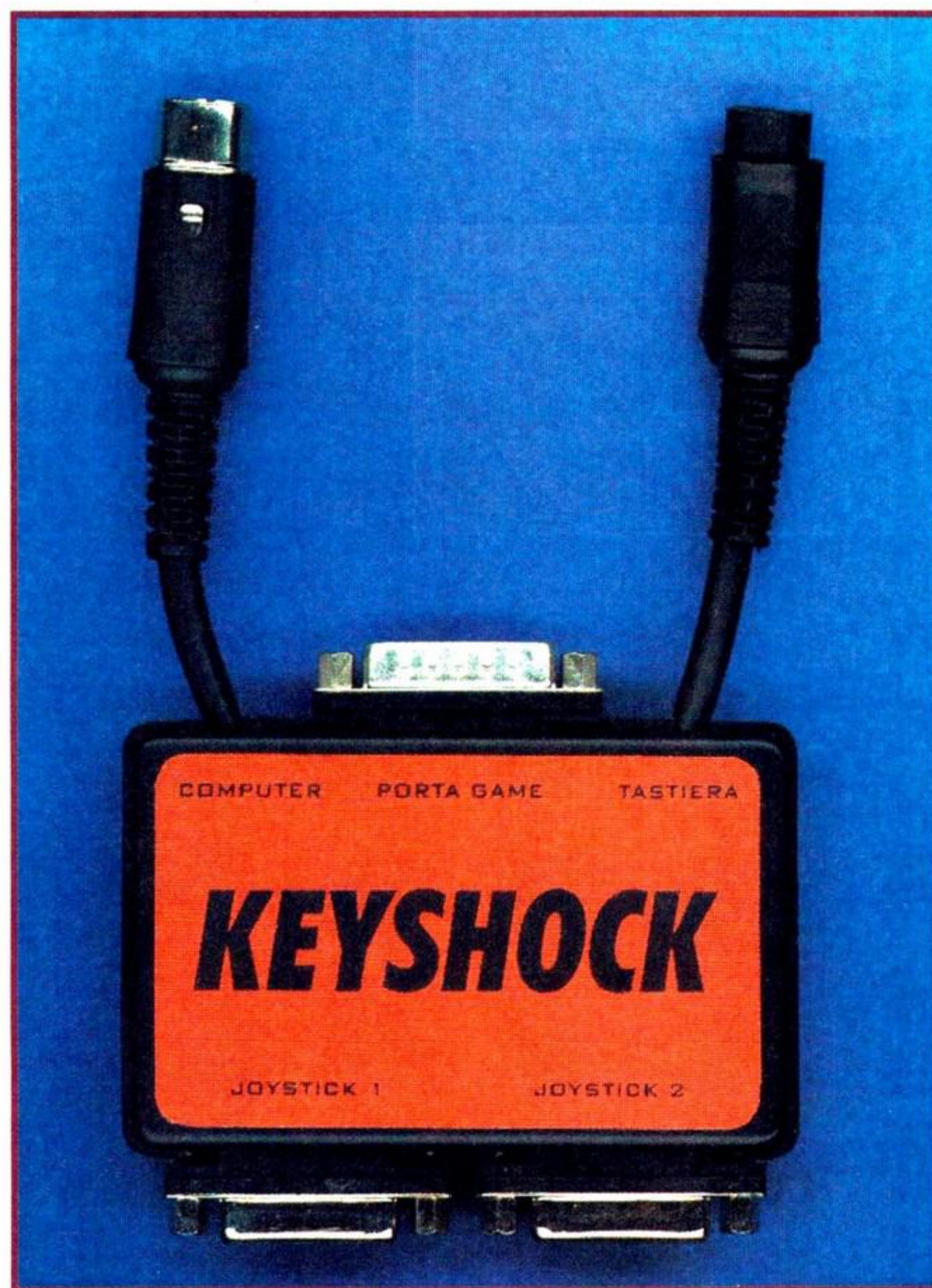
HARDWARE

KEYSHOCK

In queste due pagine dedicate ai test hardware, oltre a trovare qui a fianco la prova in anteprima gli stupendi pad della Gravis, ci sembra giusto occuparci di quello che pare essere uno degli accessori più intelligenti e indovinati del momento, e cioè il KEYSHOCK.Si tratta di un adattatore/programmatore universale di joystick e joypad, che promette di rimappare e regolare ottimizzando al massimo le prestazioni delle nostre povere e continuamente tartassate manopole. Il Keyshock consiste in uno scatolino di pastica in cui campeggiano su di un lato due prese joystick (per intenderci, del tipo uguale a quella presente sui vari modelli di Soundblaster e compatibili), e sull'altro due brevi cavetti terminanti con delle prese tondeggianti, oltre ad un'altra presa joystick dotata di cavetto di collegamento. Il collegamento dell'aggeggio è semplicissimo: basta collegare uno dei due spinotti tondi alla presa di tastiera del computer, ed attaccare la tastiera stessa al rimanente, in modo da creare un collegamento passante che permetta al Keyshock di intercettare tutti gli impulsi elettrici che vanno dal computer alla tastiera e viceversa. A questo punto il gioco è fatto: è sufficiente la pressione di un solo tasto (senza assolutamente ricorrere all'uso di software aggiuntivo che vada ad intaccare le nostre preziose riserve di memoria RAM disponibile) per poter entrare in modo programmazione e associare ad un qualsiasi pulsante o ad una qualsiasi direzione del pad o joystick in nostro possesso (che avremo opportunamente collegato ad una delle due prese poste sul lato anteriore dello scatolotto), una qualsiasi delle funzioni offerte dal gioco che in questo momento sta girando sul nostro computer. Fantastico! La procedura è semplice e immediata, ma al contempo anche molto potente per la varietà di funzioni offerte. Ma facciamo qualche esempio concreto. Prendiamo FIFA 96: alzi la mano chi non si è incavolato come una biscia quando ha scoperto che per controllare bene i propri giocatori era indispensabile accantonare il pad e usare solo la tastiera. Bene, grazie a questo miracoloso aggeggillo potremo rimappare sul pad tutti i comandi più comuni, ottenendo quindi delle diagonali più che perfettissime, nonchè la grande soddisfazione di girare su se stessi di 180 gradi in maniera semplice e immediata. E in questa maniera i gol sono venuti giù a grappoli, nonostante io non sia proprio il miglior giocatore di FIFA 96 della redazione... Pensate a cosa si può fare poi coi picchiaduro: babality, fatality e animality come se piovesse. Basta scoprirle e ricrearle una volta col Keyshock in modalità programmazione e anche la sequenza di mosse più impossibile funzionerà senza dover disintegrare ogni volta pad e polpastrelli. Anche coi simulatori di volo se provate lo scatolottino poi non potrete più farne a meno: in Tornado (uno dei miei simulatori preferiti) una delle cose più difficili da azzeccare è la giusta sequenza di *accelerazione/accensione ECM/brusca virata/emissione di chaff* per sfuggire ai missi a guida radar. Ebbene, possiamo far corrispondere ad uno dei pulsanti del nostro fido TrustMaster la sequenza *postbruciatore/ECM/chaff*, così da dovermi preoccupare solo della direzione in cui voglio virare.

Un'altra possibilità molto succosa è quella di poter collegare a cascata vari Keyshock, in modo da permettere l'uso dei pad anche a quattro o più giocatori (provate a giocare così a MicroMachine 2 e vedrete che differenza). Inoltre, nel malaugurato ma ahimè frequente caso di rottura del pulsante di fuoco del vostro fido joystick, potrete sempre rimappare la sua funzione sul secondo pulsante, in modo da non dover per forza chiedere per l'ennesima volta un prestito a mamma e papà. Se poi aggiungiamo che questo piccolo mostro di utilità è stato ideato e creato da due simpatici e intelligenti genietti italiani, che costa circa 75.000 e che il solo acquisto di una scheda joystick a due connettori costa almeno una trentina di foglietti da mille, non si può che fare i complimenti alla H.T. Project per aver realizzato un prodotto così utile ad un prezzo tutto sommato accessibile.

Giampaolo Moraschi

COMPUTER PORTA GAME TASTIERA
KEYSHOCK
JOYSTICK 1 JOYSTICK 2

TEAM SPORTS SET

Per informazioni: Infortech, tel. 02/29515227

Dopo anni passati a dannarsi per il fatto che i giochi sportivi per computer non potevano essere utilizzati da più giocatori contemporaneament e, se non affrontando grosse spese ed infiniti problemi tecnici, grazie alla Gravis, da oggi il nostro PC si avvicina considerevolmente alle possibilità di una consolle, concedendoci il gusto di battere il nostro migliore amico sul terreno che prediligiamo.

Era ora che qualcuno ci pensasse e, a quanto pare, la Gravis è arrivata prima. Per tutti quei videogiocatori che erano stanchi di dover sopportare i rallentamenti ed i problemi tecnici dovuti all'installazione di una seconda porta joystick nel proprio computer o, peggio, di dover fare a meno di confrontarsi nei propri giochi sportivi preferiti con un avversario in carne ed ossa, invece che contro il solito freddo e - spesso - stupido computer, oggi c'è il Team Sports Set. E che è? Semplicemente si tratta di un ingegnoso aggeggio made in Gravis che permette di collegare e di utilizzare contemporaneamente, fino a quattro game-pad o due joystick. Questo significa, ovviamente, che ad esempio, un bel Fifa '96 non sarà più limitato nel numero dei giocatori e che i suoi tornei potranno diventare molto più affascinanti e combattuti. Dal punto di vista tecnico, l'installazione del Team Sports Set non crea nessun tipo di problema: un simpatico floppy scaricherà i suoi dati nell'hard disk ed a voi non rimarrà che settare, al bisogno, il numero di giocatori che contemporaneamente vorranno cimentarsi.
La Gravis ha intelligentemente inserito nel package in commercio, non solo la consolle Team Sports Set, ma anche due magnifici Gravis game-pad a 8 pulsanti e, udite, udite vi ha lasciato la possibilità di scegliere tra NHL '96 e FIFA '96. Cosa volete di più? Il settaggio della consolle è immediato, la calibrazione dei joystick normali o dei game-pad - che non devono neanche essere per forza della Gravis, potendo contare anche su due porte a 15 pin - ricalca le abitudini usuali e non c'è più bisogno di perdere tempo in installazioni complicate o in chiamate al vostro tecnico per risolvere i problemi tecnici che immancabilmente si verificavano in passato.
I possessori di un sistema Windows 95, poi, avranno anche la possibilità di poter programmare i bottoni delle pad, in modo da sostituire il più largamente possibile l'utilizzo eventuale della tastiera.
La compatibilità del sistema con tutti i giochi sportivi favoriti e con gli arcade in genere rende, infine, questo Team Sports Set anche estremamente versatile e di grande utilizzo.

Il sistema che supporta il Team Sports Set è il seguente:
Computer IBM 486 o 100% compatibile.
Sistema MS-DOS 5.0 o superiore, CD-ROM a doppia velocità o superiore. Porta joystick standard e Windows 95 per avere la possibilità di programmare i pulsanti delle pad.

Daniele Falzone

K CONSOLE

SEGA SATURN

VAMPIRE HUNTER
Darkstalker's Revenge

In anteprima assoluta ecco per voi il picchiaduro bidimensionale con cui la Capcom ribadisce ancora una volta la sua superiorità assoluta nel campo dei beat'em up bidimensionali. Una perfetta conversione da Coin'op giocabile, divertente e spettacolare che vede scendere in campo un folta schiera di creature mostruose per darsele di santa ragione.

Anche se la moda del momento sono i picchiaduro in 3 dimensioni, i beat'em up classici bidimensionali hanno ancora molto da dire, e Vampire Hunter lo dimostra pienamente. La Capcom infatti, forte dell'esperienza maturata con la lunga saga dei vari Street Fighter, ha programmato un gioco vario, veloce e ricco di interessanti dettagli che non possono non far entusiasmare un appassionato dei picchiaduro.
Lo scopo del gioco è presto detto: sconfiggere tutti i mostri partecipanti (sono ben 12) alla sfida e diventare il numero uno, la più potente tra tutte le creature delle tenebre. I combattenti appartengono a gruppi illustri: vampiri, zombie, mummie, licantropi, ma anche spiriti propri della tradizione orientale, samurai, tritoni, Sasquatch...
Anche se simili personaggi potrebbero farlo credere, lo stile grafico con cui è realizzato il gioco non tende assolutamente allo splatter, ma anzi riesce a diventare ironico e caricaturistico, grazie ad animazioni perfette, da cartone animato, sempre condite da un pizzico di ironia. Ogni personaggio è stato perfettamente caratterizzato dai disegnatori, e dispone di una grandissima quantità di frame di animazione che rendono assolutamente naturali i movimenti, permettendo di creare mosse altamente spettacolari dagli effetti molto coreografici. Il tutto poi è sempre splendidamente incorniciato nella veste grafica ricchissima degli scenari, animati e coloratissimi, che partecipano enormemente a ricreare l'atmosfera. E le differenze dall'originale gioco da bar sono assolutamente impalpabili; grazie all'ottima programmazione, infatti, le animazioni scorrono fluidissime e senza mai rallentamenti, nonostante le enormi dimensioni dei personaggi, la ricchezza degli effetti speciali legati alle mosse, e i diversi strati di parallasse che determinano l'eccellente scrolling dei fondali; tecnicamente ci troviamo di fronte ad un capolavoro assoluto,
Come in tutti i picchiaduro Capcom è naturalmente presente anche l'opzione Turbo per gestire la velocità complessiva del gioco, configurabile a piacere così come il livello di difficoltà, ed è possibile anche giocare in due uno contro l'altro con un amico, nell'ottimo versus mode.
Quello che conta davvero, però, per determinare il successo di un beat'em up è l'azione, e Vampire Hunter è in grado di offrirne a vagonate: il gioco infatti è molto veloce ed impegnativo, pur senza diventare mai caotico. Le diverse caratteristiche e i differenti poteri dei dodici personaggi permettono infatti di sviluppare tecniche di combattimento molto variate, e non è sufficiente menare le mani alla grande per riuscire ad arrivare in fondo al gioco vittoriosi; occorre saper adattare il proprio stile di volta in volta all'avversario che si ha di fronte, e naturalmente bisogna imparare a padroneggiare con grande sicurezza le numerose mosse speciali a disposizione.
In merito a queste c'è da evidenziare il gran numero di combo disponibili da realizzare, la possibilità di interromperle attaccando l'avversario prima che le completi, la possibilità di eseguirle e pararle anche in volo, l'opzione di difesa automatica; tutte le mosse presenti nel gioco originale sono state convertite fedelmente. Rispetto al primo Darkstalkers, inoltre, sono state introdotte delle mosse extra, dalla potenza particolarmente devastante, che si possono attivare solo dopo aver colpito un certo numero di volte l'avversario, e che consentono di causare danni spaventosi eseguendo una combinazione più o meno complicata.
Anche il sonoro di Vampire Hunter è stato riprodotto alla perfezione, con tutte le musiche e gli effetti dell'originale da bar presenti nella versione Saturn praticamente inalterati, contribuendo a ricreare alla perfezione l'atmosfera che si respira in sala giochi. Una dimostrazione in più della bontà della Console Sega.

Antonio Perna

Casa: Capcom
Genere: Picchiaduro
Difficoltà: Configurabile
Numero di giocatori: 1-2

VOTO: 950

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

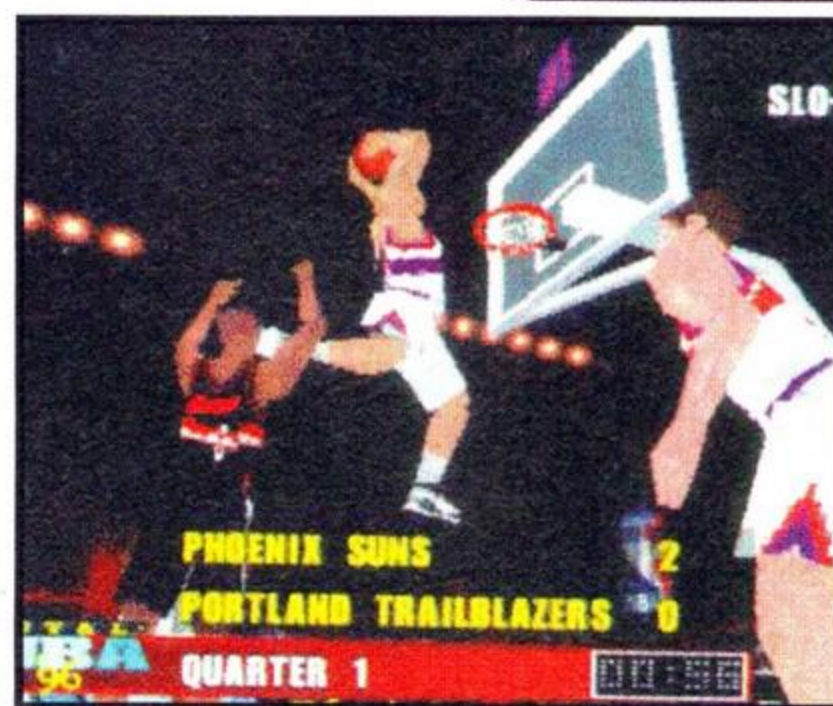
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si ringrazia I BELEE
Tel. 02/4230010

TOTAL NBA '96

Dopo la perfetta conversione dell'arcade NBA Jam, sulla Playstation vede la luce anche Total NBA '96, per vivere il gioco del basket come mai vi era capitato prima.

Gli screenshot di questo gioco avevano suscitato un interesse incredibile in tutti gli appassionati di pallacanestro, possessori di una Playstation; ora finalmente l'attesa è finita, il gioco è disponibile, e tutto quanto di buono vi aspettavate da questo titolo, potete pure dimenticarvelo. Infatti Total NBA '96 è sicuramente superiore a qualsiasi vostra aspettativa, e vi farà decisamente restare a bocca spalancata.
Si tratta di un gioco di basket, che ricostruisce il campionato professionistico americano NBA, con tutte le squadre presenti con le formazioni aggiornate fino al dicembre 1995. La completezza della ricostruzione è ottima, riccamente corredata da statistiche e dati anagrafici personali per ogni giocatore, e prevede anche le riserve del quintetto base. E dico quintetto perchè in Total NBA '96 si gioca con squadre composte da cinque giocatori, proprio come nella realtà.

Se a questo punto siete intimoriti dalla ricchezza del programma perchè non siete particolarmente esperti di basket, non preoccupatevi: Total NBA non è mai dispersivo, e configurando la difficoltà di gioco è possibile affrontare le partite con un approccio più o meno simulativo, a seconda dei gusti. Per i cultori del basket NBA si potranno impostare tattiche e posizioni in campo dei giocatori, altrimenti ci si potrà abbandonare a qualche sana partita arcade, lasciando al programma il compito di disegnare gli schemi durante la partita.
È persino prevista un'opzione di mercato grazie alla quale mettere a segno qualche proficuo scambio di giocatori con le squadre avversarie.
I controlli di gioco sono assolutamente immediati, e attraverso la combinazione di quattro tasti (più il turbo per dare sprint alle azioni) si riesce dopo pochi minuti a costruire azioni di gioco complesse e coinvolgenti con la massima naturalezza: scoprirete infatti che non vi limiterete solo a due passaggi in croce per servire l'uomo più forte da mandare a canestro con un'azione personale, ma riuscirete a far girare la palla cercando di liberare l'uomo o di affondare nella difesa avversaria.
Giocare a Total NBA è davvero esaltante, anche da soli, anche se il meglio viene nel modo a due, insieme o uno contro l'altro; ma se volete davvero divertirvi scatenando una bolgia da girone dantesco, sappiate che è possibile collegare ben due multitap alla Playstation per far giocare fino a otto persone contemporaneamente (un'esperienza che vale davvero la pena di provare almeno una volta).
La giocabilità di Total NBA '96 è quindi stata sviluppata perfettamente dai programmatori, che sono riusciti a realizzare un titolo immediato, vario e coinvolgente, con una longevità praticamente infinita. E la tecnica ?
Semplicemente miracolosa. La grafica di Total NBA è qualcosa di fantastico: tutti i giocatori sono stati ricostruiti fedelmente e vengono animati in maniera molto realistica, con una definizione complessiva perfetta. Il campo riflette ogni oggetto in movimento (tutti i giocatori si specchiano sul parquet) e ogni squadra ha il suo palazzetto diverso dagli altri, gli stacchi per introdurre le statistiche o per cambiare le viste (sono disponibili diverse telecamere per riprendere l'azione) sono realizzati in perfetto stile televisivo, e c'è anche il replay con lo zoom delle schiacciate più spettacolari. Se vi fermate a guardare le partite giocate da qualcun altro, scoprirete quanto sia difficile notare le differenze tra Total NBA '96 e una partita vera in TV.
Insomma, un titolo assolutamente imperdibile che vi farà innamorare del basket e che sarà sempre nuovo e diverso ogni volta che lo caricherete; perchè è impossibile annoiarsi con Total NBA '96. È uno dei migliori titoli attualmente disponibili sul mercato per Playstation: volate a comprarlo.

Antonio Perna

Casa: Sony Computer Enteirainment
Genere: Basket
Difficoltà: Configurabile
Numero di Giocatori: 1-8

VOTO: 975

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

F1 Live information

La Sega propone un gioco di corse ambientato nel mondo della Formula Uno e lo pubblica sotto la prestigiosa etichetta Sega Sports, la stessa che ci ha già regalato lo stupendo Sega Rally; sarà un altro clamoroso successo ?

I giochi di corse sono sempre stati determinanti per garantire il successo di una console sul mercato, e ora più che mai la sfida è aperta sui nuovi sistemi a 32 bit. Dopo Sega Rally ecco quindi F-1 Live Information, che si propone come un gioco dalle caratteristiche decisamente diverse. Chi si aspettava una simulazione del campionato mondiale di Formula Uno resterà deluso: ogni gara si vivrà infatti partendo dalla ventiquattresima posizione (niente prove e griglia di partenza) e risalendo le corrente fino al primo a caccia della vittoria. Inoltre i circuiti ufficiali dove è possibile correre sono soltanto tre: Hockenheim, Suzuka e Montecarlo, anche se è presente un quarto circuito (Sega Motor Land) in tre versioni leggermente differenti; un po' riduttivo per disputare un campionato mondiale.

Nonostante l'impostazione marcatamente arcade del gioco, comunque, sono state introdotte anche alcune componenti più simulative che fanno aumentare la profondità del gioco e ne aumentano la varietà. È infatti possibile correre su cinque vetture diverse (Benetton, Williams, Ferrari, Tyrrell e McLaren) che avranno un differente comportamento in pista, e i cui parametri di regolazione fondamentali potranno anche essere settati diversamente per adattarle meglio al circuito su cui devono andare a correre.

Potrete alzare o abbassare gli alettoni anteriori e posteriori della vettura, modificando il rapporto tra tenuta di strada e velocità massima raggiungibile, potrete scegliere la mescola delle gomme (morbide o dure) e a quantità di carburante da caricare (per avere la macchina più leggera e veloce, ma senza rischiare di rimanere a secco). In base alle regolazioni effettuate si avrà una macchina più o meno pesante o controllabile in curva o brillante in accelerazione; e tutto contribuirà a deteriorare più o meno velocemente le gomme, andando a determinare direttamente l'esito della vostra gara.

La gestione oculata dei cambi gomme infatti sarà fondamentale per riuscire a guadagnare posizioni altrimenti impossibili (specie nei livelli più avanzati) e per non rischiare di arrivare alla fine della gara ad essere superati da tutti i vostri avversari perchè non riuscite più a tenere in strada il bolide. L'usura delle gomme infatti sarà il fattore tecnico che maggiormente influenzerà la vostra condotta di gara: non potete rischiare di stare in pista con pneumatici rovinati, oppure finirete fuori strada ad ogni curva in una nuvola di fumo. La macchina non subirà danni impedendovi di completare la corsa, ma perderete una marea di tempo e finirete dietro in classifica.

La giocabilità di F-1 Live Information è decisamente buona, anche se una gestione più realistica della gara forse avrebbe reso il gioco ancora più appetibile; dove il programma perde smalto è nella realizzazione tecnica.

Le piste sono ben fatte (specie Suzuka e Montecarlo), divertenti e varie, con frequenti curve e saliscendi, ma la definizione grafica dei fondali non è all'altezza della maggior parte dei titoli Sega; anche se la fluidità è molto buona e non si notano se non in rari casi fastidiosi effetti di aggiornamento dello schermo, le texture degli elementi a bordo pista sono decisamente grossolani, e spesso anche ripetitivi. Alcuni aspetti della grafica sono poi troppo spigolosi (uno per tutti le ruote delle macchine) e non rendono giustizia alle potenzialità del Saturn; non bastano le macchine da corsa realizzate davvero bene con tutta la loro livrea originale riprodotta perfettamente a far chiudere un occhio (dopo aver visto Sega Rally...). È carina l'idea di inquadrare la macchina televisivamente in una finestrella piccola ad un lato dello schermo, ma la sua utilità in gara è assolutamente nulla, dato che dovrete restare ben attenti a ciò che avete davanti per perdervi ad esaminare la vista di una telecamera.

L'aspetto più deludente di F-1 Live Information è comunque il sonoro: le musiche sono poche e anonime, mentre gli effetti sonori risultano scarni e piatti; l'unico che si può salvare è il rombo del motore della vostra macchina, che riesce a non diventare noioso e a seguire le variazioni di ritmo che impone la pista. Anche il commento in diretta da parte di due cronisti è simpatico, ma solo se avete la versione inglese del gioco (in giapponese da un po' sui nervi); tutto il resto è quasi da dimenticare, soprattutto il rumore delle macchine avversarie che ricordano più un'Ape in accelerazione che una macchina di Formula Uno.

In ogni caso, nonostante i difetti tecnici, F-1 Live Information riesce ad appassionare a sufficienza, e garantisce una buona varietà di gioco e longevità; poteva diventare un classico, invece resta solo un buon titolo, forse adatto solo agli appassionati veraci dei giochi di guida.

Provatelo comunque, potrebbe anche appassionarvi, come è successo a me: i saltelli sui cordoli e la curva del tabaccaio hanno sempre il loro fascino.

Antonio Perna

Casa: Sega
Genere: Corse
Difficoltà: Facile-Medio
Numero di Giocatori: 1

VOTO: 885

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si ringrazia I BELEE Tel. 02/4230010

SEGA SATURN™

Actua Soccer

Una console che si rispetti deve avere disponibili nel suo parco giochi dei buoni titoli calcistici; così a Fifa Soccer '96 ora si affianca Actua Soccer, sempre rigorosamente in 3D.

Non credo ci sia bisogno di spiegare come sia strutturato un videogioco di calcio; ormai anche i sassi sanno come funzionano. È sicuramente più interessante invece soffermarsi su come sia stato realizzato questo nuovo titolo per Playstation, analizzandone le qualità tecniche e la giocabilità.

Actua Soccer vi mette a disposizione le squadre nazionali di calcio più famose del mondo, con le caratteristiche dei giocatori che ricalcano quelle dei calciatori veri, per disputare un'amichevole, una coppa per nazioni o un campionato; peccato però che non sia possibile giocare con le squadre di club. È disponibile anche una modalità di allenamento senza la squadra avversaria per fare un po' di pratica di gioco.

Il sistema di controllo, infatti, necessita di un certo periodo di apprendimento prima che lo si riesca a padroneggiare in maniera sufficientemente costruttiva. Il giocatore che si manovra viene evidenziato da un simbolo che può assumere forme diverse a seconda del momento: se il calciatore è senza palla, per esempio, il simbolo sarà un cerchio, un quadrato indica un momento favorevole per effettuare un cross, il triangolo indica il possesso di palla e inizia a lampeggiare quando si arriva in zona tiro. Il simbolo più importante ai fini del gioco, comunque, è la stella lampeggiante: la sua presenza indica la possibilità di fare una giocata "di prima", dando luogo alle azioni più veloci e spettacolari. Quando avrete preso confidenza con i tempi giusti in cui eseguire queste giocate, allora riuscirete a costruire delle azioni elaborate ed imprevedibili.

La grafica di Actua Soccer è in 3D, arricchita di numerosi effetti di zoom e rotazioni, con i giocatori realizzati mediante poligoni, e animati con grandissimo realismo: proprio a questo scopo, infatti, le movenze di ogni calciatore sono state realizzate riproducendo i movimenti di veri giocatori. Complessivamente il risultato ottenuto dai programmatori della Gremlin è davvero eccellente.

Sempre per quanto riguarda la grafica, durante il gioco è possibile variare in tempo reale l'inquadratura del campo, senza dover mettere in pausa; questa opzione risulta molto comoda, dal momento che permette di scegliersi la visuale preferita a seconda del tipo di azione in corso. Le inquadrature vanno dalla classica vista dall'alto alla isometrica, dalla vista dalle linee di bordo campo a quella da dietro le porte, dalla ripresa in primo piano del portatore di palla al campo lungo che comprende tutta una metà campo. Per passare da un'inquadratura all'altra il programma si preoccupa di zoomare il campo e di ruotarlo nella posizione corretta senza la minima esitazione, senza rallentamenti e scatti di alcun tipo, tanto che è possibile continuare a seguire l'azione di gioco che si stava portando avanti al momento del cambio di vista, senza problemi.

La possibilità di cambiare a piacimento l'angolo di visuale del campo non è un semplice lusso grafico, sfoggiato per apprezzare al meglio la potenza della Playstation, ma si rivela un espediente indispensabile per riuscire a controllare al meglio una partita durante le varie fasi: le diverse visuali, infatti, riprendono generalmente una porzione di campo troppo ristretta per riuscire a garantire una profondità di veduta adeguata alle vostre necessità di costruzione del gioco, e il radar in basso a sinistra sullo schermo non è sufficiente a farvi apprezzare con immediatezza la posizione dei compagni e degli avversari. Il modo migliore per tenere d'occhio il campo quindi è di cambiare la telecamera che riprende l'azione, scegliendo quella che fornisce la vista più adatta a seconda dei momenti.

Actua Soccer, in definitiva, è un gioco tecnicamente ben realizzato, con ottime routine di gestione degli ambienti tridimensionali, ma con qualche piccola pecca nella giocabilità: il sistema di controllo è buono, ma necessita di pratica per essere sfruttato appieno, e bisogna un po' fare l'abitudine alle inquadrature per riuscire tenere sotto controllo il gioco nel modo migliore. Quando ci avrete preso la mano, comunque, Actua Soccer saprà darvi numerose soddisfazioni.

Antonio Perna

Casa: Gremlin Interactive
Genere: Calcio
Difficoltà: Medio-Alto
Numero di Giocatori: 1-2

VOTO: 885

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

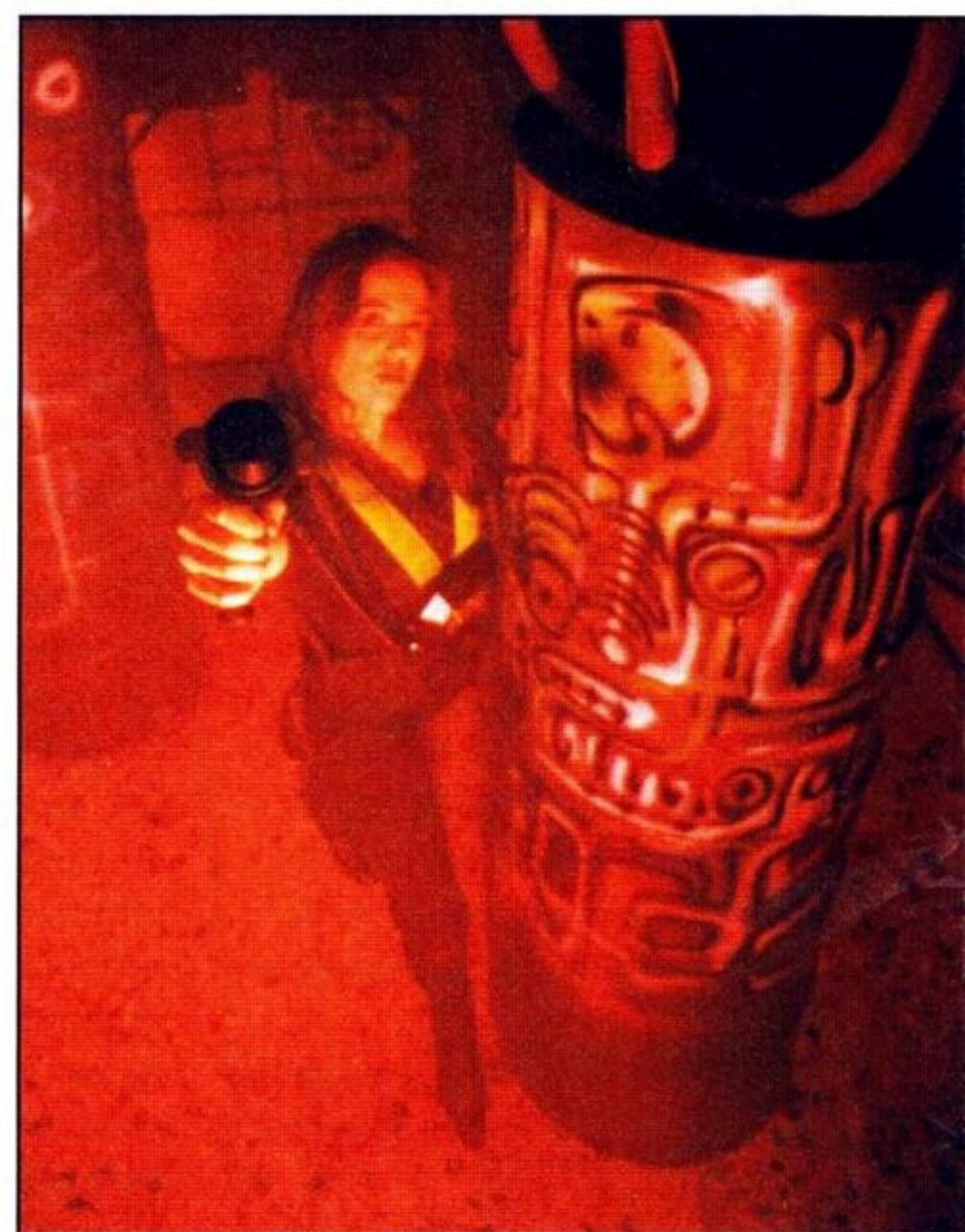
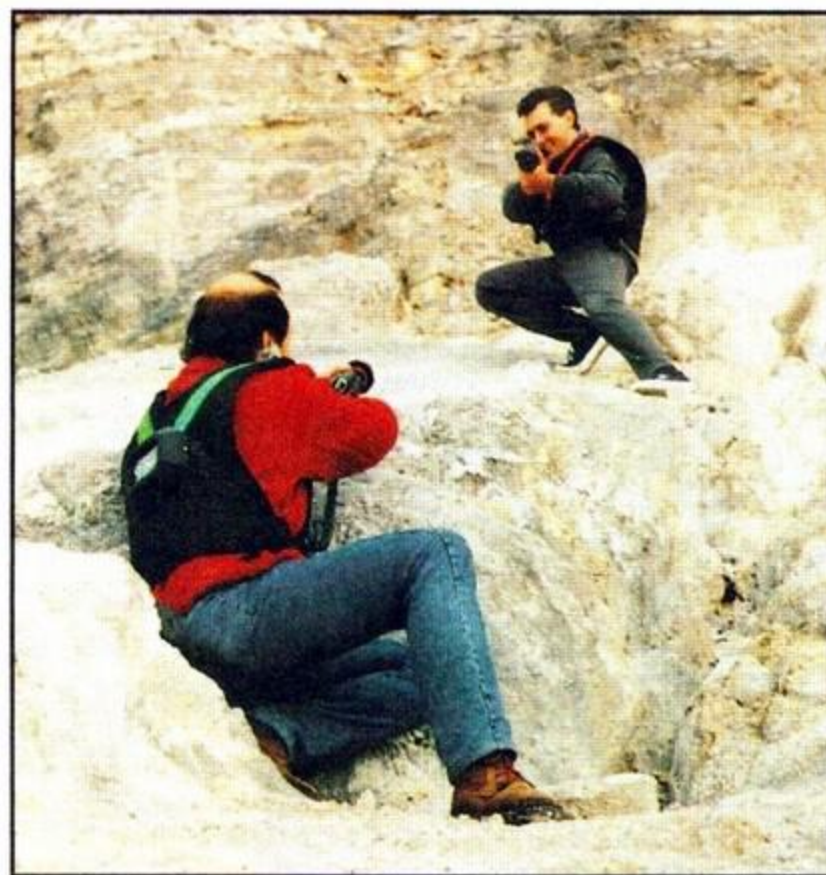
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PlayStation™

LASER tutta sal

Una nuova mania sta per contagiare migliaia di italiani: si tratta del Laser Game, un divertente e innovativo modo di vivere il rapporto con l'elettronica.

Vivere in prima persona una esperienza simil-Doom correndo come un pazzo, schivando i laser avversari, conquistando basi, evitando le mine, aggirandosi in corridoi bui e fumosi... ecco cosa potreste trovare giocando al Laser Game. Cos'é il Laser Game? E' presto detto. Indossate un giubbotto con sensori elettronici, collegate la pistola o il mitragliatore tramite l'apposito cavetto, pagate l'importo prefissato dal gestore, e buttatevi nell'arena, sparando ai vostri compagni di ventura, che durante il gioco diventano vostri temibili avversari. Sembra semplice, se non fosse per le innumerevoli regole che dettano la simulazione. Prima di tutto ci teniamo a sottolineare che non c'è nulla di virtuale. Qui è tutto reale: l'ambiente, i personaggi, i laser... Di elettronico c'è solamente l'equipaggiamento, un comodo ed avveniristico giubbetto che sorregge un circuito integrato ed alcuni sensori, e ovviamente le pistole o il mitragliatore laser Classe 1. Niente di virtuale, quindi.
Il circuito elettronico svolge molteplici funzioni, quali ad esempio: controlla se si è stati colpiti (con relativa disattivazione delle armi per un tempo programmabile dal gestore dell'impianto), ricarica munizioni e vite in zone prefissate, e soprattutto emette dei messaggi sonori (in lingua italiana) che vi informano momento per momento sull'andamento della missione.

Non esiste, ed è bene precisarlo, un luogo predefinito per giocare al Laser Game. Il distributore nazionale dell'apparecchiatura, Alberto Marolda della società CAMAR di Pozzuoli, ci informa che già nelle zone limitrofe a Napoli vi sono dei tornei giocati sulle pendici del Vesuvio, oppure prendendo come sito di conquista le acciaierie di Bagnoli, recentemente chiuse per i problemi riferiti dalla stampa. Il gioco, di per sé, è semplice, dato che si basa essenzialmente nel conquistare (da soli o in squadra) delle postazioni nemiche, stando attenti a tutti i trabocchetti e, ovviamente, agli avversari che hanno il nostro medesimo obiettivo. Marolda assicura che dopo quindici minuti di battaglia, i partecipanti escono letteralmente "esausti", ma contenti. Certo, perché il Laser Game è, a detta dei distributori, un vero e proprio sport. Si corre, ci si rotola per terra per evitare i colpi di laser nemici, a volte (dipende dalle scenografie) ci si arrampica, si passa attraverso tunnel. Non esistono limiti in questo gioco nella creazione degli ambienti, se non la disponibilità economica da parte del gestore. Una scenografia, ben strutturata e particolarmente avvincente, con tanto di effetti luce e fumogeni, può costare circa duecento milioni di lire, in tutto, compresi i costi relativi alle apparecchiature necessarie per giocare. Ma pensate... poter combattere in corridoi ed ambientazioni tipo quelle degli scenari del film Alien, vedere il laser partire dalla propria pistola o mitragliatrice... una esperienza decisamente eccitante, e coinvolgente.
Una volta tanto si toglie lo sguardo dallo schermo del computer, e si entra direttamente nel videogioco! E l'importante è che nessuno si farà del male (quello, almeno, è virtuale!).
Il Laser Game è divertente, assolutamente senza pericoli, ma strategico come nella guerra vera, ed energetico, veloce e avventuroso, e arriverete sicuramente alla fine della partita senza respiro, ma divertiti come bambini. E' proprio questa la caratteristica fondamentale, questo è un gioco che si adatta a tutte le età. L'idea è nata nella lontana Australia, ma si è perfezionata alla fine degli anni '80, nella più vicina Inghilterra, dove si sono sviluppate le prime arene, ed il concetto del gioco si è allargato includendo nei campi di battaglia ostacoli, mine, energizzatori, basi strategiche, nebbie, fumo di esplosioni, neve, giubbotti e fucili intelligenti che parlano ai propri padroni collaborando alla loro strategia... Se l'arena è

GAME: ute!

ben realizzata, vi troverete ad interagire con un'ambientazione post-moderna, da guerra atomica, facendo zapping con i fucili laser e cercando di colpire i sensori sui giubbotti dei vostri amici, evitando, però, di essere colpiti a vostra volta. Alla fine della partita, generalmente dopo dieci minuti di gara, il sistema computerizzato stilerà la classifica, nominando il Top Gun della serata, e vi assicuriamo che passerete ancora molto tempo confrontando i vostri scoring, divertendovi a capire chi vi ha colpito di più, e chi è stato il vostro bersaglio preferito o quante basi, mine, o star blaser vi hanno annullato o dato l'invincibilità. Dimenticavo! Tra poco saranno operative delle arene, oltre a quelle già in funzione al Vomero (NA), Lago Patria (NA), Pomigliano, (NA) e Settebagni (Roma), anche a Milano, Brescia e Bergamo. Gli investitori interessati ad entrare nel settore, possono provenire da tutti i campi, non essendo difatti necessaria una esperienza specifica. Quindi, gli operatori delle sale da gioco possono vedersi liberare finalmente dal loro maggiore problema: quello dell'invecchiamento dei loro videogames. Comunque, anche imprenditori alieni del settore ludico, provenienti magari dall'industria o dal commercio, possono realizzare un investimento importante, e teso ad una notevole crescita futura. Hanno investito nel settore, inoltre, anche discoteche (al continuo studio di poter ottimizzare i pericolosi tempi morti), e numerosi villaggi vacanze (nell'affannosa ricerca di nuove ed interessanti attrattive per tenere impegnati i propri clienti). Non c'è che dire... il Laser Game diverrà ben presto una realtà consolidata nel nostro paese, e il "sudore" non si farà attendere ancora per molto tempo. Sembra, difatti, che il pubblico risponda a questo nuovo gioco, con passione e divertimento, facendo presagire, appunto, uno sviluppo massiccio su tutto il territorio nazionale. Guerrieri, armiamoci e... partite!

Luca Monticelli

PER SAPERNE DI PIÙ:

Alberto Marolda
c/o CAMAR - Tel. 051/7627775

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano PERGIOCO 02/2524256, MÉLANGE 02/3085699 e HALIFAX 02/48300383

CURVA D'INTERESSE

Minuti · Ore · Giorni · Settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

K VOTO
750

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G · A · QI · FK

GRANDIOSO · APPASSIONANTE · NOIOSO · TERRIBILE

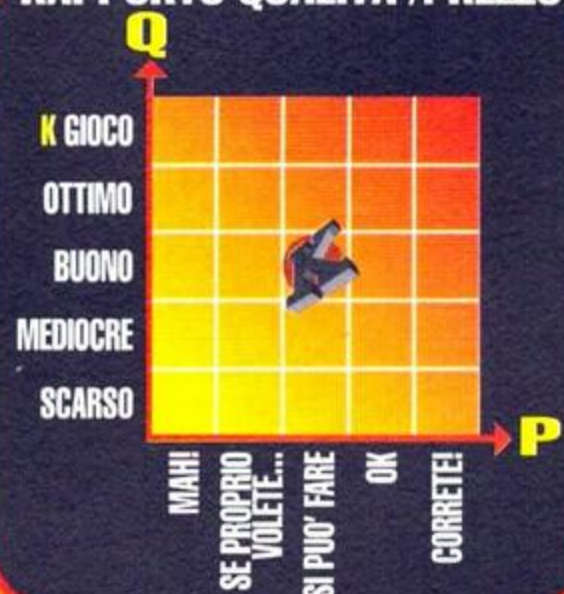
K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO · OTTIMO · BUONO · MEDIOCRE · SCARSO

P: MAH! · SE PROPRIO VOLETE... · SI PUO' FARE · OK · CORRETE!

DESCENT II

Saranno riusciti i programmatori della Parallax nella proibitiva impresa di migliorare un capolavoro? Nelle prossime pagine di recensione la risposta...

PC CD-ROM

GRANDIOSO

Non vi è dubbio che, assieme a Doom, Descent sia stato e rimanga tuttora lo sparatutto con vista tridimensionale di maggior successo della storia dei videogiochi. Infatti, quanti non apprezzano l'ambientazione horror-splatter del gioco della Id Software, hanno potuto trovare pane per i loro denti con questo splendido gioco di esplorazione e combattimento ambientato nel freddo vuoto spaziale delle lune minerarie del nostro sistema solare. Sulle prime, sia la critica che il pubblico ha portato sugli allori questo gioco soprattutto per il suo splendido e ancora insuperato motore grafico in vero 3D, ma col passare del tempo, anche la sua solida ed estremamente ben calibrata giocabilità si è fatta largo tra la pletora dei concorrenti, decretando per il prodotto della Interplay un seguito di appassionati davvero invidiabile (non a caso si possono trovare decine di siti Internet forniti di editor di livelli e delle più disparate miniere aggiuntive realizzate dagli stessi utenti).

Con il secondo episodio della serie, i geniali programmatori della Parallax cercano di rendere ancora più incolmabile il solco che li separa dalla arrancante concorrenza, realizzando un titolo più scintillante, giocabile e longevo che mai. Vediamo come...

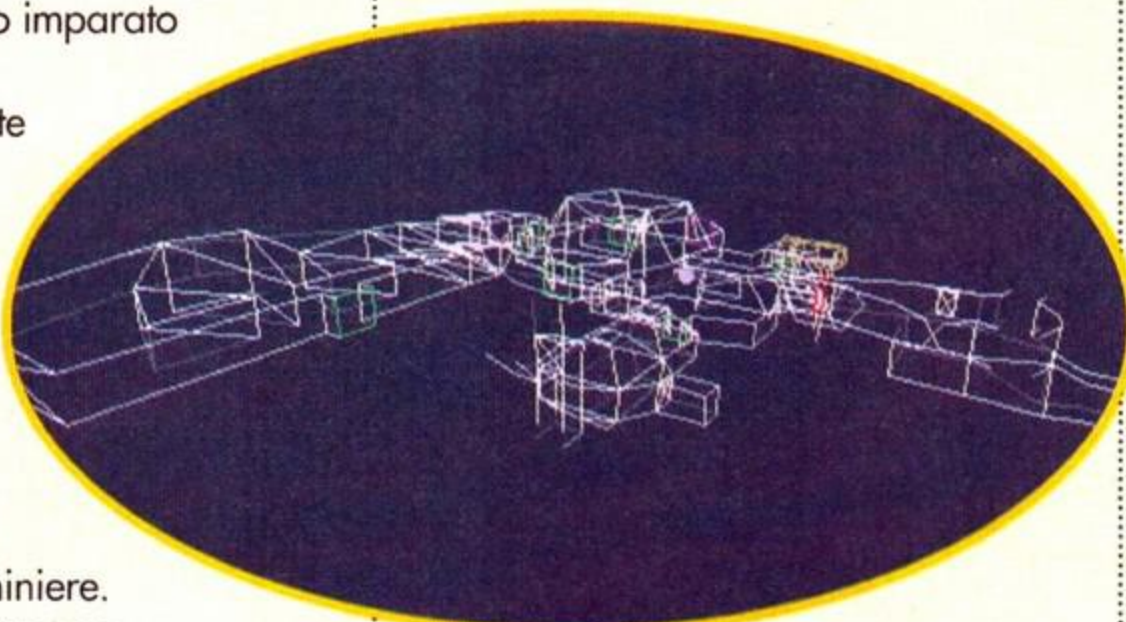
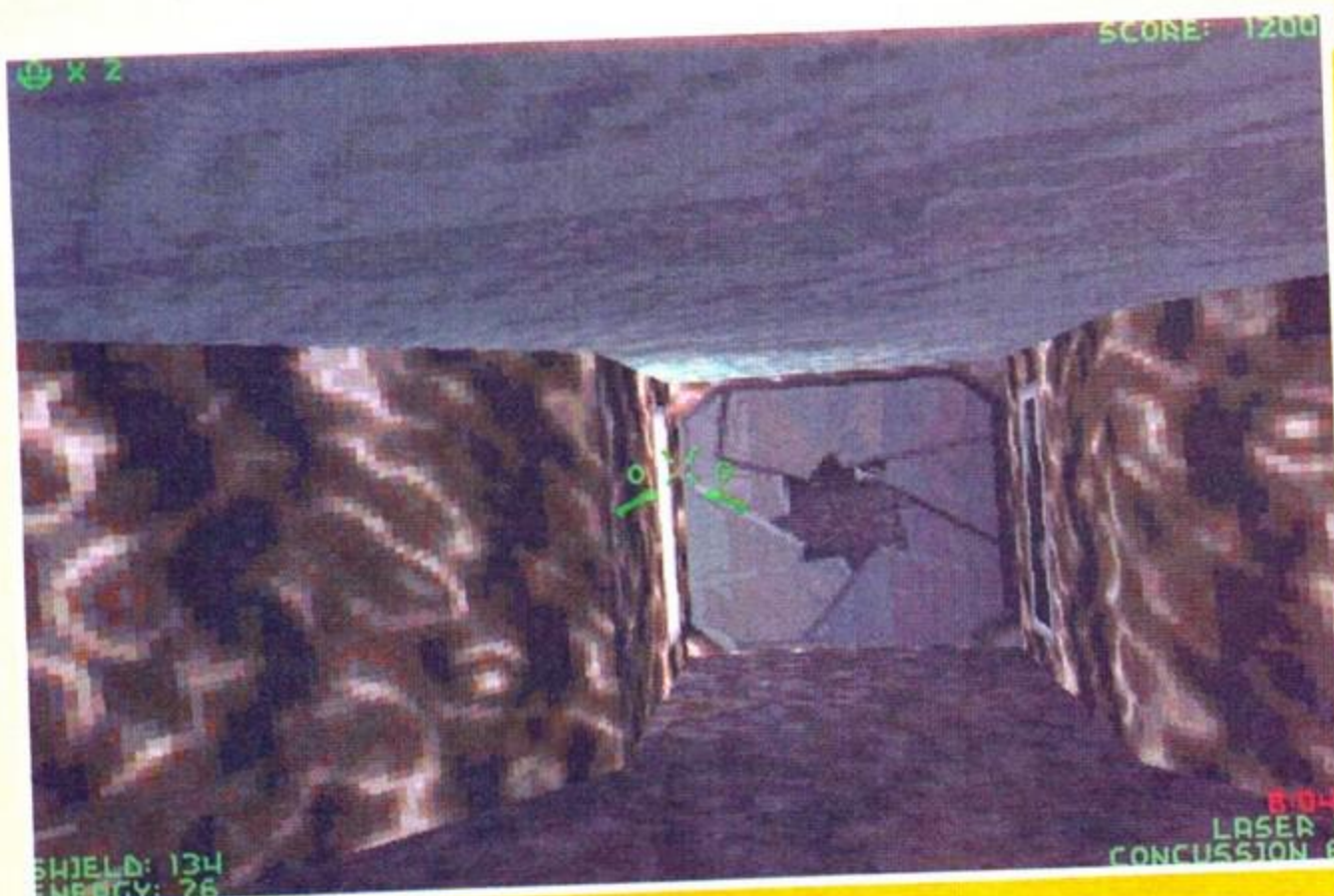
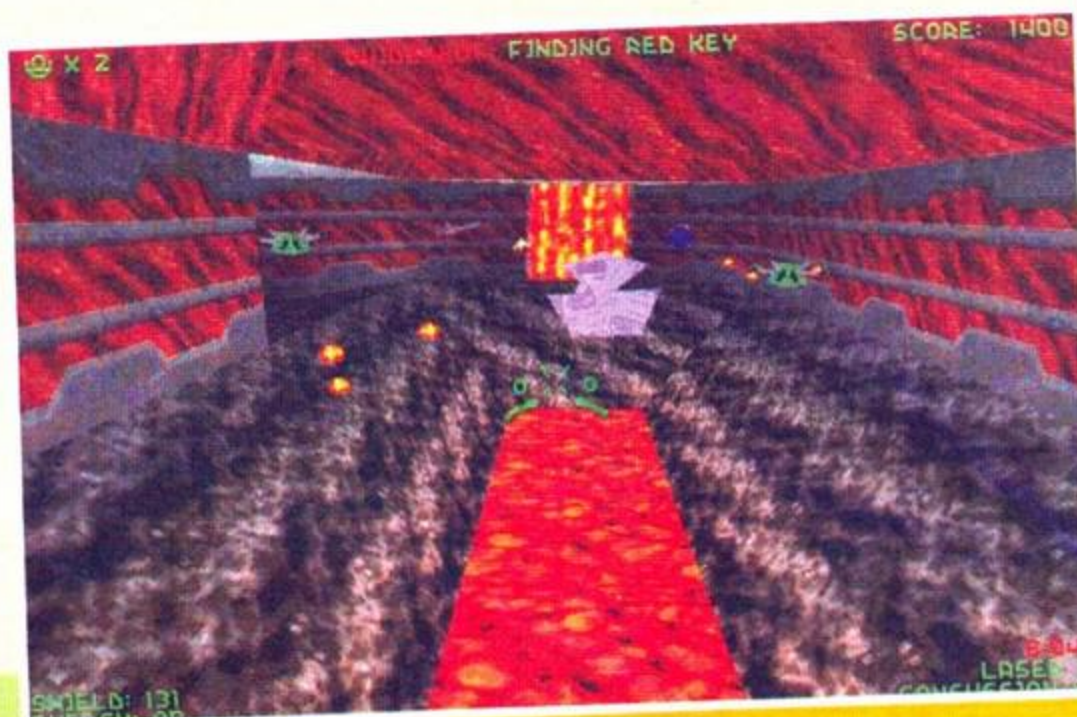
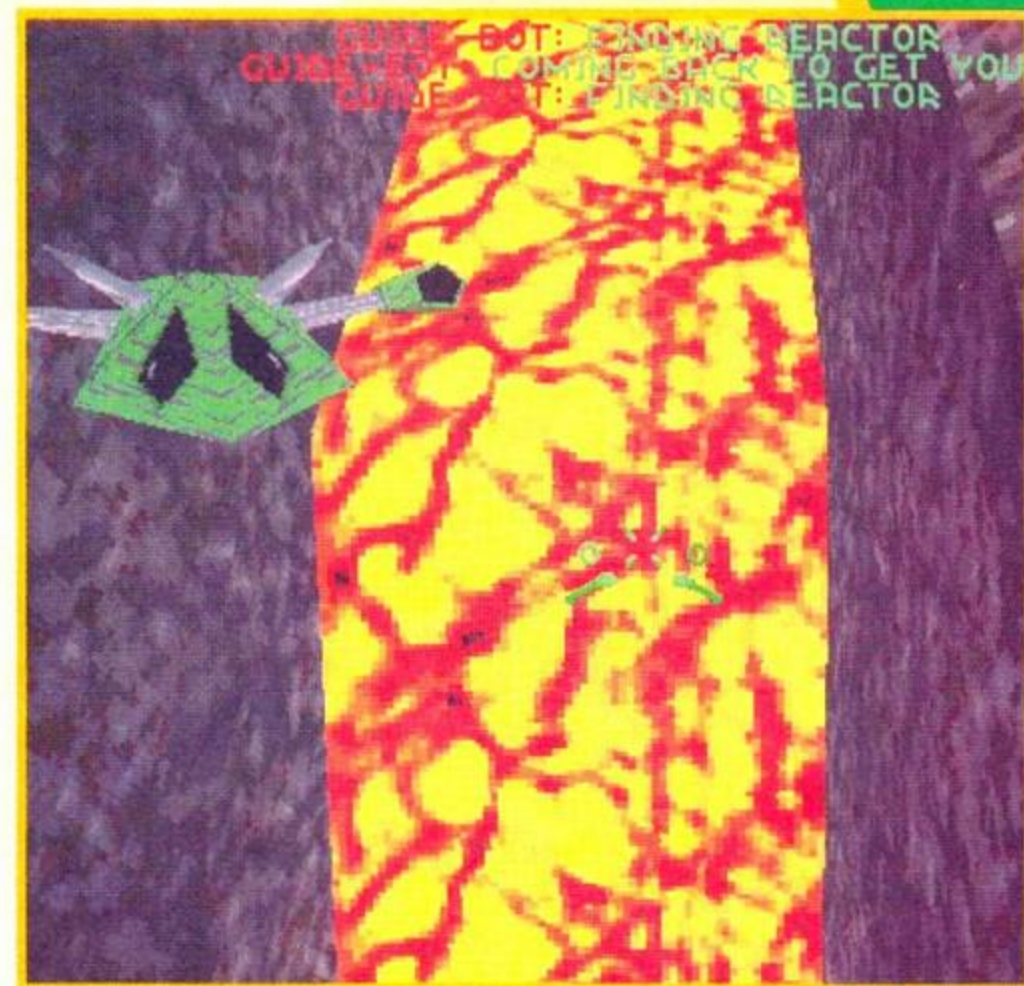
LA PRIMA IMPRESSIONE

Cominciamo con l'installare il gioco: scegliamo uno dei 486/100 della redazione, dal momento che Descent ha sempre avuto la fama di essere molto esigente in fatto di harware. Quale test migliore di una macchina che moltissimi possiedono, e che al contempo non è al top dei processori? Dopo alcuni minuti di attesa e dopo aver configurato la scheda audio, ecco che parte la presentazione. Io e il buon Antonio Perna (che ha assistito con grande curiosità alle prime fasi del test per la recensione) siamo rimasti senza parole: mai, e ripeto mai, abbiamo visto una presentazione di tale qualità grafica e sonora girare così fluidamente su di una macchina tutto sommato non così potente come quella in esame. Con l'audio a manetta, siamo rimasti alcuni minuti incollati allo schermo, mentre si sprecavano attorno a noi i commenti che dall'entusiasta allo stupito provenivano dai vari membri della redazione che via via si sono accalcati di fronte al monitor. Dopo aver settato la risoluzione sul mio abituale 640x400 (ottimo compromesso tra qualità grafica e fluidità di movimento), mi butto a capofitto in questa nuova avventura. Già di primo acchito ci si accorge che anche in Descent 2 la grafica è ottima come nel primo episodio: le texture sono di altissima qualità, così come ottimamente definiti sono pure i vari robot avversari che dobbiamo distruggere. Le superfici che compongono le strutture delle differenti miniere che ci troviamo a dover esplorare sono molto varie, andando dalla classica pietra grigiastra dei cunicoli più claustrofobici alle caverne in struttura metallica in cui ci vedremo protagonisti di furiosi combattimenti. Mi trovo a pensare che su questa macchina la fluidità non è eccezionale: il video è un po' scattoso, per cui mi trovo costretto a ridurre la grandezza del video in modo da permettermi di prendere più agevolmente la mira durante le spericolate evoluzioni che sono indispensabili durante le sparatorie ingaggiate coi robot avversari.

Zanzare cibernetiche infastidiscono il vostro cammino... ma avete l'insetticida giusto per loro!

Decisamente sconsigliabile mi pare invece l'utilizzo dell'opzione di riduzione del dettaglio, che a mio parere riduce sensibilmente l'atmosfera e il coinvolgimento di gioco (in altre parole non sembra più "di essere veramente lì").

LE NOVITA'

Ci inoltriamo nei primi due livelli e scopriamo alcune cose davvero interessanti: anzitutto i robot nemici sono molto più difficili da colpire di prima. Ora hanno imparato ad evitare i nostri colpi, per cui farete una fatica del diavolo anche solo ad eliminare il più debole degli avversari. Poi vi sono un sacco di nuovi oggetti che compongono le miniere. Troviamo infatti tutta una nuova serie di porte segrete, differenti fonti di illuminazione (pannelli, quadranti luminosi e delle luci al neon), campi di forza e pannelli di controllo. Questi ultimi, alla stregua delle leve e dei pulsanti di doomesca memoria, donano una nuova profondità e complessità al gioco, visto che attivandoli (o meglio, distruggendoli) apriremo la via all'esplorazione di nuovi corridoi, disattiveremo campi di forza e apriremo pannelli segreti. A proposito di segreti, oltre ai 30 livelli di gioco, aspettano la nostra venuta anche tre livelli bonus, a cui si può accedere solamente mediante dei teletrasporti opportunamente nascosti nelle viscere più profonde di alcune miniere. Il meccanismo di base che regola il gioco è rimasto praticamente invariato: a bordo di una piccola astronave dobbiamo esplorare l'interno di alcuni asteroidi minerari al fine di liberare gli stessi dalla presenza di robot malvagi creati e governati dal solito supercomputer impazzito e desideroso di sterminare per intero la razza umana. Durante queste missioni dovremo anche liberare un certo numero di minatori lì rinchiusi, facendo buon uso di una sterminata disponibilità di armi aggiuntive e di power-up che ci capiterà di poter raccogliere cammin facendo. Sfogliando l'ottimo manuale, scopriamo che si tratta di un armamentario di circa una ventina tra laser, cannoni, missili e mine a nostra disposizione, e che una volta lanciato un missile, si attiverà una piccola finestra in uno degli angoli dello schermo, che ci consentirà (attraverso un comando apposito) di guardare dalla cima del missile stesso praticamente in ogni direzione. Un'innovazione che apre tutto un nuovo ventaglio di possibilità tattiche a disposizione dei giocatori. Un'altra succosa novità è costituita dalla presenza di un reattore di postcombustione, che raddoppia per un breve periodo di tempo la velocità della nostra navicella e che si rivela un ottimo mezzo per sfuggire dal nemico quando ci si ritrovi in evidente stato di inferiorità numerica. Come già detto, le fonti di luce sono molto numerose e contribuiscono a creare una forte atmosfera di gioco.

LUCI E OMBRE

Spesso poi ci si dovrà addentrare in

SCHEDA ACCELERATRICE? SI GRAZIE.

I programmatori della Parallax hanno deciso di farci un regalo inaspettato. Nel momento in cui leggerete queste righe, dovrebbe già essere disponibile una speciale versione di Descent 2 specificamente ottimizzata per funzionare con il microprocessore video VIRGE. Si tratta di un chip prodotto dalla celebre S3 destinato ad accelerare le funzioni tridimensionali dei giochi utilizzanti un motore a poligoni che faccia uso di texture mapping. Questa speciale versione del programma girerà *solamente* con con schede dotate di questo particolare chipset grafico, che promette incrementi di velocità davvero spettacolosi. Dalle notizie recuperate in Internet, si parla di un miglioramento con punte pari in alcuni casi al 400%, il che se si rivelasse vero, aprirebbe una nuova era nel mercato dei videogiochi poligonali su PC, ridonando nuova giovinezza a tutta una serie di computer ormai tagliati fuori dalle applicazioni videoludiche più spinte.

MULTIPLAYER CHE PASSIONE

Uno dei più decisi miglioramenti in Descent 2 riguarda il gioco multiutente, sia via seriale, che via modem o in rete locale (LAN). In quest'ultimo caso risultano particolarmente potenziate le possibilità di gioco, permettendo fino ad un massimo di 8 giocatori contemporaneamente di giocare una partita di *free-for-all* (un tutti contro tutti all'ultimo respiro), una partita coi giocatori divisi in due squadre, oppure tutti coalizzati contro i robot comandati dal computer. Estremamente interessante e divertente è poi l'opzione *capture-the-flag*, che vede due gruppi di giocatori impegnati a rubare la bandierina della squadra avversaria disposta casualmente nel livello e a depositarla nella propria base altrettanto casualmente posizionata. Esiste poi anche la possibilità di collegarsi ad una partita multiutente in Internet (giocando così contro avversari di tutto il mondo) utilizzando un programma shareware denominato KALI. Il risultato di due sere di tentativi è stato abbastanza deludente: le uniche quattro volte in cui siamo riusciti realmente a connetterci ad una partita in corso in un sito del Texas, le astronavi nemiche si muovevano così a scatti da rendere virtualmente impossibile un qualsiasi serio tentativo di giocare. La multiutenza è indubbiamente la prossima frontiera del gioco elettronico, ma è altrettanto indubbio che le linee di collegamento telefoniche devono migliorare moltissimo in qualità per permettere delle partite soddisfacenti.

aree fiocamente illuminate, e qui si rivelerà estremamente utile un'altro dei nuovi oggetti che Descent 2 ci mette a disposizione, e cioè il faro fotoelettrico. Si tratta dell'equivalente di una grande torcia elettrica che emette un intenso raggio di luce atta ad illuminare a grande distanza stanze e corridoi. Naturalmente, proprio come nella realtà, anche gli avversari potranno beneficiare della presenza di luce e, anzi, mirando verso la sorgente del raggio anche da enormi distanze, non è escluso che ne possano trarre addirittura un maggior vantaggio rispetto al possessore del faro. Antonio mi consiglia di provare una risoluzione inferiore per rendere più fluida la grafica. Ecco quindi che settiamo il pannello di controllo a 320x400. Il risultato è davvero notevole: con la finestra di gioco a pieno schermo, l'ambiente che ci circonda non si muove più scattosamente come prima, pur mantenendo una buona definizione grafica. Questa semi-alta risoluzione rende effettivamente moltissimo su tutta quella classe di processori 486 che sempre di più vengono tagliati fuori dai giochi di

DESCENT II

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Interplay
Sviluppatore: Parallax

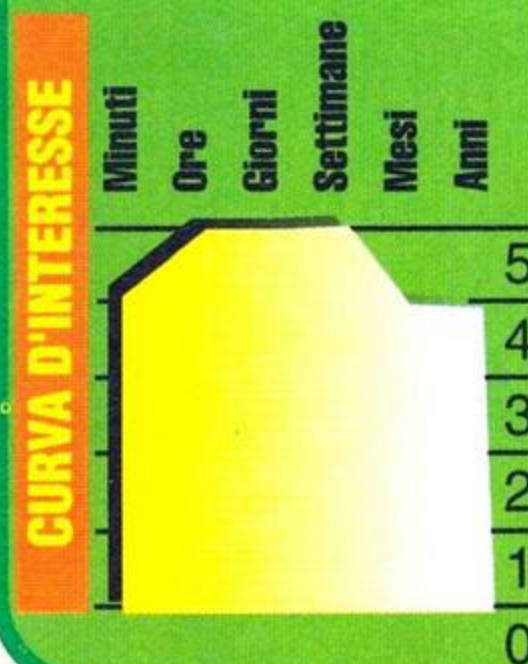
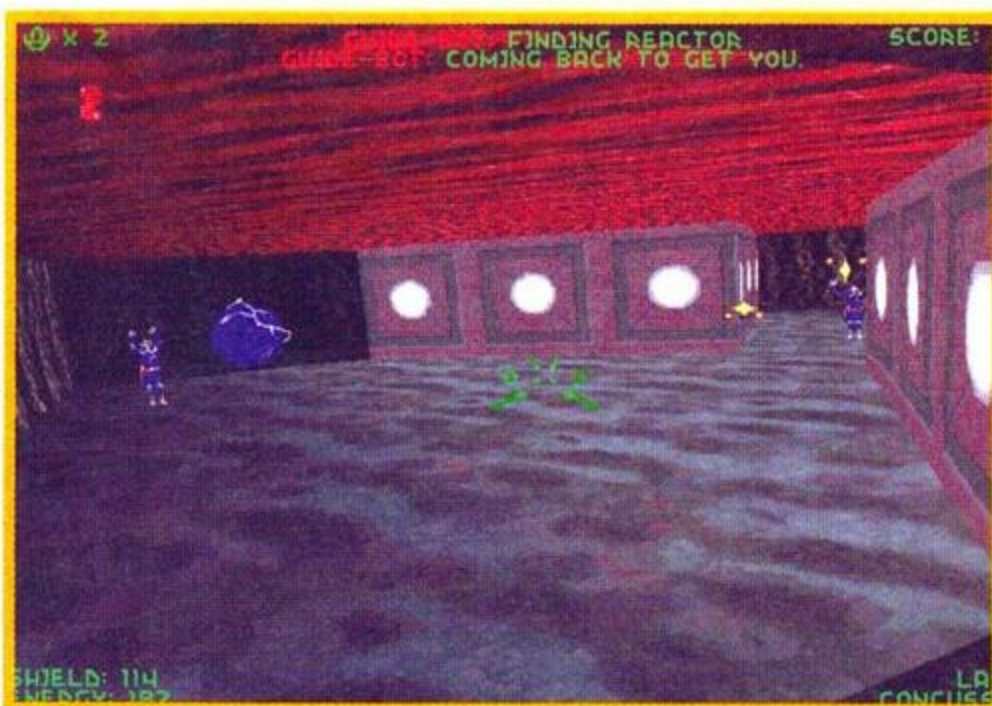
PC CD-ROM

Il gioco necessita di 8 MB di Ram per girare sotto DOS e di 16 Mb sotto Windows 95. Il processore minimo è un 486/66, ma è consigliato un Pentium. Sono supportate tutte le più comuni schede sonore. E' consigliato l'uso di un joystick tipo dotato di *cap hat*.

K VOTO 945

G / A / QI / FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO — MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

nuova concezione. Ormai è tarda sera, quindi mi imbosco il CD con la scusa di testarlo sul fido Pentium 100 di casa mia. Descent 2, se giocato su di un Pentium, è effettivamente una gioia per gli occhi. In 800x600 la grafica è davvero mozzafiato, ma necessita "almeno" di un P133 con scheda video ad alte prestazioni. In 640x400 invece non scatta minimamente già su di un P 90, fornendo una sensazione di profondità tridimensionale e di realismo assolutamente strabilianti. Il sonoro poi è davvero all'altezza, con una nutrita serie di ottimi brani CD che fanno da sottofondo musicale allo svolgersi delle varie fasi di gioco. Gli effetti sonori sono stati in parte rinnovati, per cui a fianco di rumori ed esplosioni già presenti nel titolo precedente, ne troviamo diversi altri nuovi di zecca.
La splendida opzione di automapping tridimensionale (quella che tanto assomiglia ad Autocad) ora possiede anche la possibilità di apporre delle note scritte lungo il nostro girovagare per i vari livelli, così da consentirci di segnalare con precisione i punti più importanti di ogni miniera.
Molto interessante e al contempo molto utile è poi la presenza di un robot-scout, denominato Guide-Bot, che possiamo decidere o meno di utilizzare e che esplorerà per noi senza sosta le stanze e i corridoi davanti a noi, indicandoci la direzione da prendere per raggiungere uno degli obbiettivi da noi prescelto. Infatti, il Guide-Bot può essere programmato per cercare una delle chiavi, un ostaggio, un power-up, e via dicendo, così da consentirci di non girovagare per troppo tempo senza meta (uno degli aspetti più criticati del primo episodio di Descent).

CONCLUSIONE

Insomma, ci troviamo davanti ad uno di quei giochi che per grafica, sonoro e giocabilità non sono secondi a nessuno, per cui, munitevi di un buon joystick dotato di *cap hat* e correte a comprare questo piccolo/grande capolavoro. Non ve ne pentirete.

Giampaolo Moraschi

ALCUNI ROBOT AVVERSARI

GUIDE-BOT:
Si tratta del robot nostro alleato e nostra guida. Potremo programmarlo in maniera da fargli cercace ciò che ci è più utile (chiavi, uscite, armi, ecc.).

PEST:
E' uno dei robot più diffusi. Agile e abbastanza resistente, possiede due cannoncini che ci possono impensierire.

ITD:
Velocissimo e agilissimo, possiede un armamento leggero. E' particolarmente fastidioso perché tende a venirci a colpire alle spalle.

PIG:
Lento e massiccio, questo robot si sposta solo se colpito. L'armamento è abbastanza robusto, per cui è meglio evitare i suoi colpi.

BANDIT:
Si tratta di un robot molto pericoloso perché se riesce a toccarci ci ruba le armi in nostro possesso! La tattica migliore è quella di arretrare tempestandolo di colpi.

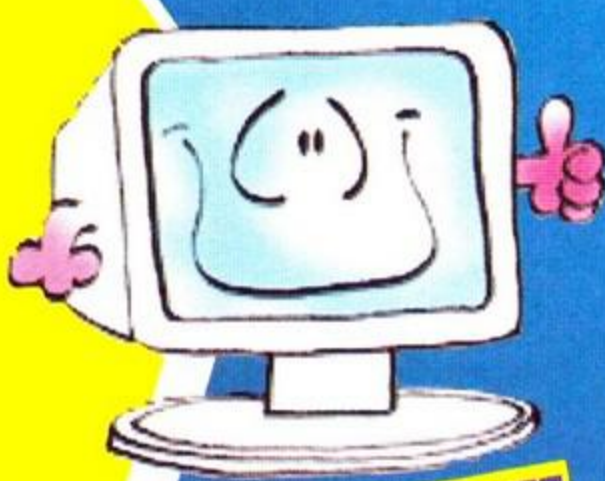
SMELTER:
Un robot difficile da battere, dal momento che è sia veloce, che agile, che resistente.

SIMULATORE DI VOLO

PC CD-ROM

TOP GUN

APPASSIONANTE

La Spectrum Holobyte centra il bersaglio con la trasposizione videoludica del più noto film sull'aviazione militare americana. Un volo a Mach 2 che vi trascinerà nel vivo del combattimento. Ricevuto?

Supponiamo. Io sono il compratore ed entro in un negozio di videogiochi. Voglio comprare un simulatore di volo militare, e già qui restringo il campo di acquisto ad una manciata di articoli. Ne elimino uno perché è prodotto da una software house che non conosco, un altro perché costa troppo, un altro perché non ho i requisiti di sistema adatti e cosa mi rimane? Tre, al massimo quattro giochi tra cui scegliere. A parità di prezzo, quale scelgo? Guardo il retro della scatola per dare un'occhiata alla grafica e mi entusiasmano tutti allo stesso modo. Che fare? Qui sta il lavoro della casa produttrice: convincermi a scatola chiusa che il suo gioco è migliore degli altri due o tre, e questo avviene facendo leva sui miei sentimenti di appassionato di volo militare. Quindi, tra i simulatori rimasti tra i quali scegliere, quale è quello che mi balza subito all'occhio? Probabilmente quello che è in qualche maniera collegato ad un fenomeno di massa che ha destato il mio interesse di aspirante pilota AL DI FUORI dell'ambito dei videogiochi. Potrebbe essere un film? Certamente! E qual è quel film che negli ultimi anni ha entusiasmato chi condivide i miei interessi aeronautici? Ovviamente TOP GUN! Quindi, essendo io un acquirente medio, tra un simulatore normale ed uno ispirato ad un bel film sul soggetto in questione, compro il secondo. Ed ecco com'è il mercato. Dopo questo Bignami di economia e commercio, vado a spiegarvi perché in questo caso dobbiamo essere grati alle leggi del mercato.

INSTANT ACTION!

Effettuate le canoniche operazioni di installazione, per la verità un po' vampiresche visto che quella completa, ma non indispensabile, si succhia 139 MB su hd, lancio il gioco. Vengo subito aggredito da un riff di chitarra a me noto perché ho visto un centinaio di volte il film e mi trovo di fronte alle classiche opzioni di un simulatore: settaggi grafici e sonori, device di controllo e relativa calibrazione, inizio campagna e l'inflazionatissimo instant flight. Penso che sia una delle opzioni di cui ho più abusato in vita mia, dopo quella dei peperoni sulla pizza! Cerco di resistere, mi ripeto che dovrei prima studiare il manuale di volo o quantomeno iniziare l'addestramento, ma nulla da fare: le note di Danger Zone mi rimbombano nelle orecchie e come una mandria di sirene assatanate mi trascinano in volo. Mi ispira Turkey Shoot (tiro al piccione, in italiano) e la scelta è quella giusta: un infinito numero di Mig che non rispondono al fuoco tutti per me! Cosa posso volere di più dalla vita? (un Autogrill sotto casa sarebbe comodo, grazie). Gioco in alta risoluzione e ho la classica sorpresa, che ormai non è più tale: scatta! Neanche tanto rispetto ad altri giochi più blasonati, questo perché i fondali sono stati creati con rara noncuranza. E qui casca l'asino: ve lo dico subito, TOP GUN è un gioco sublime, affascinante, intrigante, entusiasmante, tutto quello che vi passa per la testa, però ha una pecca, che è appunto la grafica. Ma non tutta, non mi

fraintendete: gli aerei sono fantastici, il cockpit è bellissimo, i filmati in full motion sono da manuale, ma i fondali... Vi ricordate Pong del primissimo Atari (quello delle due asticelle verticali, la linea tratteggiata ed il quadratino che fa da pallina)? Siamo lì!

UN'ANNOSA QUESTIONE

Non pensiate che però questo rovini la media del gioco. Fermiamoci a ragionare: siamo sul simulatore di volo? Quindi siamo in aria. Siamo su un caccia intercettore? Quindi intercettiamo altri aerei. Siamo dei piloti della marina? Quindi siamo imbarcati su una portaerei. Perché dovrebbe importarci qualcosa del terreno sottostante? Ovviamente per il realismo del gioco, ma questo è valido solo per quel 30% di missioni nelle quali il terreno è direttamente coinvolto come quando voliamo nel Grand Canyon o effettuiamo una ricognizione su di un'isola al largo della costa di San Diego; decreto quindi che possiamo passarci sopra, per questa volta. Visto che ci sono, giro il cartello nella piega e vi parlo dell'altra pecca che ormai non stupisce più quegli scafati piloti come me che hanno sempre cercato nei simulatori un buon compromesso tra grafica e giocabilità in termini di velocità, visto che quest'ultima è tutto nei dogfights (combattimenti aerei ravvicinati). Parlo ovviamente dell'annosa questione della scattosità e conseguente lentezza di tutti quei giochi che richiedono un hardware standard (486 DX2-8MB Ram-SoundBlaster o compatibili) e scattano su un Pentium 60 con 16 MB di Ram come il mio. Non è tutto: anche i filmati in full motion scattano, cosa che non succedeva neanche con quel mostro succhia hardware di Wing Commander 4! Non finirò mai di dirlo: BASTA! Ho fondato un fan club di quelli che sono esasperati da questo problema e vi assicuro che siamo in molti! Ci riprenderemo ciò che è nostro! (??) Se riuscite a non lesionare il vostro PC dopo questa scoperta, il resto è tutto uno spasso. Intendiamoci: se giocate in bassa risoluzione un pixel occupa metà schermo, ma il gioco fila che è un piacere: a voi la scelta. Una curiosa contraddizione è rappresentata dal manuale di volo: è completissimo, realizzato veramente da manuale (bella questa!), con tutte le informazioni necessarie a pilotare il vostro aereo ed utilizzare i suoi armamenti, nozioni di base per il volo e tutto quello che serve per rendere l'agile volumetto un vero e proprio bigino per piloti, ma la sorpresa è che è TUTTO IN ITALIANO! Finalmente! (diranno i non abilitati all'albionico idioma). Per quanto mi riguarda avrei potuto comprenderlo appieno anche se fosse uno scritto in lingua originale e con termini tecnici unicamente per un mio interesse che va oltre i videogiochi, ma sono contento che alla Spectrum siano coscienti del fatto che di maniaci come me non ce ne sono molti. La contraddizione di cui parlavo nasce dal fatto che il manuale è sì in italiano, ma il gioco è completamente parlato in americano stretto, slang e con termini tecnici specifici. A questo si può ovviare studiando il mini-glossario contenuto nel manuale di cui prima, ma se non comprendete l'americano di base, la terminologia servirà a ben poco visto che durante le missioni vi verranno date precise istruzioni via radio dagli istruttori o dai gregari; quindi, chi non lo parla, risparmi i soldi: è roba da addetti ai lavori!

IL MEGLIO DEL MEGLIO

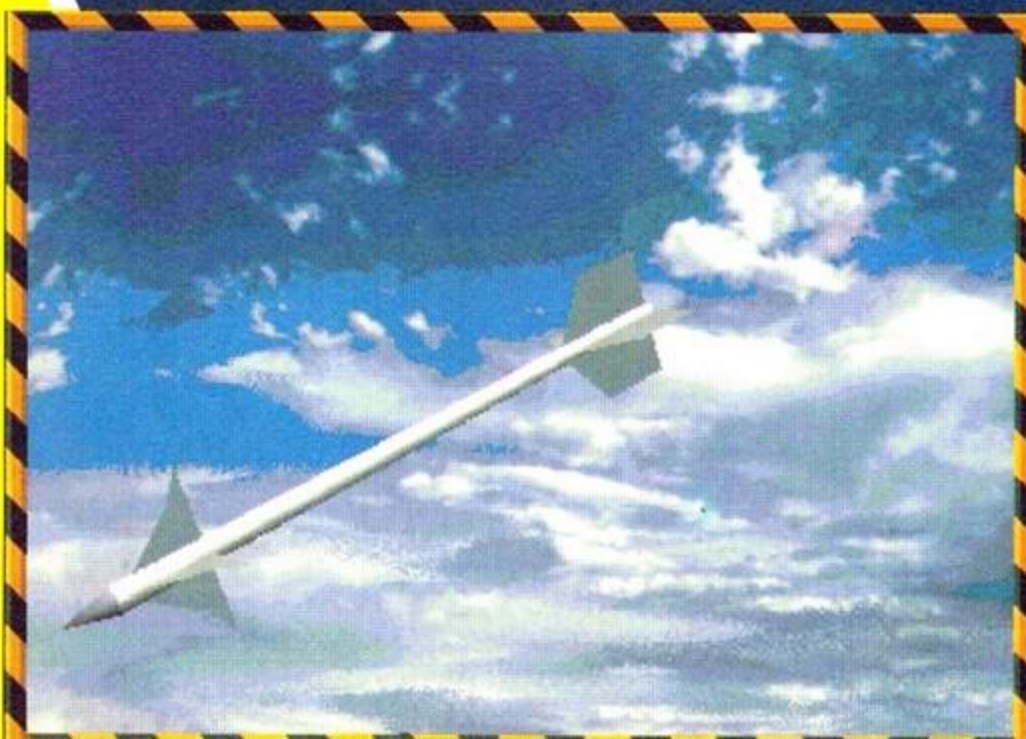
Posso quindi rivolgermi ora ai pochi (suppongo) futuri utenti rimasti in ascolto: non fatevelo scappare! Se avete giocato con altri simulatori del genere, rimarrete stupefatti dal lavoro che hanno fatto alla Holobyte e potrete come me analizzare i punti di contatto tra i vari prodotti in commercio. Quello che si avvicina di più a Top Gun è US Navy Fighter, da me già più volte citato e, sempre a mio avviso, imbattuto campione di perfezione nel campo dei flight-sim. Qui ci avviciniamo molto; anzi, se andiamo a vedere, USNF non aveva un manuale così ricco come Top Gun. E' quindi chiaro perché mi rifarò al titolo Electronic Arts per meglio spiegare come funziona questo gioiellino. La trama del gioco ricalca quasi perfettamente quella del film: vestiamo i panni di Maverick, callsign dato a Tom Cruise nel film dal quale il gioco prende spunto, e non possiamo cambiarlo; il nostro RIO (cioè l'ufficiale seduto dietro di noi che ci coadiuva in volo) è Merlin, anche lui immutabile, che nel film era però Goose. Iniziando il gioco, i filmati in full motion ci mostrano come aiutiamo Cougar, shockato da un duello aereo, ad atterrare sulla portaerei e come gli facciamo le scarpe prendendo il suo posto alla Top Gun, la nota accademia di volo dove impareremo ad essere i migliori dei migliori nei duelli aerei. Qui avremo a che fare con il capo istruttore Hondo, interpretato dallo stesso attore del film James Tolkan, con dei gregari di ambo i sessi tra i quali sembra che una certa

Ecco il vostro aeroplano: l'F-14. Si notino le ali a geometria variabile che si inclinano automaticamente verso la coda proporzionalment e con l'aumentare della velocità per ridurre la resistenza all'aria. In uguale maniera queste si apriranno alle basse velocità per creare più portanza.

Ecco uno dei missili: l'AIM-54 Phoenix. Ha un'incredibile portata massima di 70 miglia, mentre risulta inservibile se rilasciato sotto le 10. Il suo radar semiattivo ci obbliga a tenere inquadrato il nemico fino a che il missile non arriva a 12 miglia da quest'ultimo quando entrerà in funzione il suo sistema di puntamento autonomo.

SELECT ARMAMENT:
MAXIMUM STAND OFF
1 X 20MM MG1A1 SIX BARREL CANNON
6 X AIM-54C PHOENIX AIR-TO-AIR MISSILES
INTERCEPTION
1 X 20MM MG1A1 SIX BARREL CANNON
4 X AIM-54C PHOENIX AIR-TO-AIR MISSILES
2 X AIM-7M SPARROW AIR-TO-AIR MISSILES
2 X AIM-9M SIDEWINDER AIR-TO-AIR MISSILES
CLOSE RANGE
1 X 20MM MG1A1 SIX BARREL CANNON
4 X AIM-7M SPARROW AIR-TO-AIR MISSILES
4 X AIM-9M SIDEWINDER AIR-TO-AIR MISSILES

Questa è la schermata di armamento successiva al briefing della missione. Come potrete notare, le configurazioni sono un po' pochine; ciò è dovuto al basso numero di armi a disposizione. Infatti, l'F-14 è un caccia/intercettore e non un cacciabombardiere d'attacco.

I due aerei rappresentati sono il famoso F-14 e l' F- 5 pilotato dal nostro fido compagno. Anche se graficmente rappresentato da pixel molto grossi, il terreno è facilmente distinguibile. In questa foto è rappresentata la nostra base, e siamo in procinto di decollare

Questo è l'AIM-9 Sidewinder. Essendo un missile a ricerca calorica, si colloca quindi nella categoria fire-and-forget, permettendoci di lanciarlo e di dedicarci con tutta calma su di un altro obbiettivo. Ha una portata minima di 1 miglio ed una massima di 8. Risulta efficacissimo se lanciato verso la coda di un aereo.

Raven nutra nei nostri confronti degli interessi che vanno al di là del volo; ci sarà anche il solito primo della classe che nel film si chiamava Iceman e qui si chiama Stinger. In effetti, se c'è un avversario da battere nella fase di addestramento, questo è proprio lui; è il vostro diretto concorrente nella conquista del Top Gun Trophy e non è detto che se terminate vivi l'addestramento vinciate per forza voi il trofeo: occhio a ore 6 quindi. Per conquistare il trofeo dovrete cimentarvi nelle 10 missioni di addestramento durante le quali imparerete a conoscere a fondo il vostro mezzo: l'F-14. A differenza di altri simulatori, qui non potete scegliere l'aereo con cui volare in addestramento ed in combattimento: dovete diventare la crema dei piloti da caccia della marina e quindi usare l'unico intercettore a lungo raggio di cui essa dispone, l'F-14, appunto. Finito l'addestramento ci sarà la consegna del trofeo e se avete lavorato bene nessuno ve lo toglierà. Di prammatica è anche l'interruzione della cerimonia della consegna dei trofei a causa dello scoppio della crisi di Cuba dove, indovina indovinello, chi sarà chiamato a stabilire la superiorità aerea della zona? Proprio il vostro scaglione. Verrete quindi imbarcati sulla USS America e trasportati nel Mar dei Caraibi dove inizierete una serie di missioni che solo il vostro aereo può svolgere; queste sono principalmente di tre tipi: BARCAP (Barrier Combat Air Patrol) che consiste nel pattugliare l'area circostante la vostra portaerei compiendo un giro antiorario; ALERT FIVE dove verrete approntati sulla catapulta in attesa di una situazione d'emergenza (e ci potete scommettere che si avvererà) e non partirete fino a che non vi verrà ordinato; RECONNAISSANCE cioè ricognizione di zone sconosciute dove scattare fotografie e filmare le azioni del nemico onde permettere alla vostra Intel di proggettare missioni future. Se pensate che la trama che già conoscete vi faccia perdere l'entusiasmo, vi sbagliate di grosso. Infatti io l'ho portato a termine e vi giuro che il susseguirsi degli eventi mi ha talmente preso che alla fine, quando mi sono visto inaspettatamente consegnare il trofeo a Stinger, ho cominciato a battere i pugni sul tavolo perché mi ci sentivo veramente dentro; allora ho ricominciato tutto. Ho rifatto tutte le missioni e ad ogni aereo abbattuto mi sentivo sempre più vicino al trofeo. Quando poi nell'ultima (dove dobbiamo abbattere il saputello in un duello simulato) ho inquadrato Stinger nel puntatore del mio A-9 Sidewinder ho provato un fremito di eccitazione che raramente un videogioco mi ha saputo dare. Non pago, non ho fatto fuoco su quel colpo sicuro ed ho "switchato" sul cannoncino M-61 per finire il bastardo con l'arma meno precisa ma più "viva" a mia disposizione: per sfregio! Quando l'ho abbattuto, mia madre credeva che avessi vinto la tris, a giudicare dagli urli provenienti dalla mia camera. Immancabile è stato il gesto dell'ombrello alla consegna dell'agognata targa. Complice di questo eccitamento è il commento audio: musiche da film veramente azzeccate che cambiano a seconda della situazione e la vera chicca del gioco: nei normali simulatori dove si vola con gregario (quindi anche Wing Commander, ma anche Mechwarrior 2) possiamo attivare il com-link per comunicare al nostro compagno cosa fare; abbiamo normalmente a nostra disposizione 5 o 6 frasi come "coprimi le spalle" o "attacca il mio obbiettivo" o "ritorna alla base" e cose del genere. Qui no: non possiamo comunicare quello che vogliamo agli altri perché è tutto già stabilito dal computer. Ci verranno date le istruzioni senza che noi si possa replicare e nei tempi morti possiamo goderci le chiacchierate da caserma tra Maverick e Merlin, i complimenti di Raven, i suggerimenti di Hondo e le frecciatine di Stinger: sono state proprio queste frasi in gergo militare a portarmi su di un piano della realtà non mio e a darmi la possibilità di calarmi nel personaggio. Anche perché le frasi non sono sempre le stesse, ma un programma random le seleziona proponendole al momento giusto, creando quell'atmosfera di tensione che rende il gioco entusiasmante. Una particolarità del gioco sta nel fatto che oltre a non poter cambiare aereo, la scelta

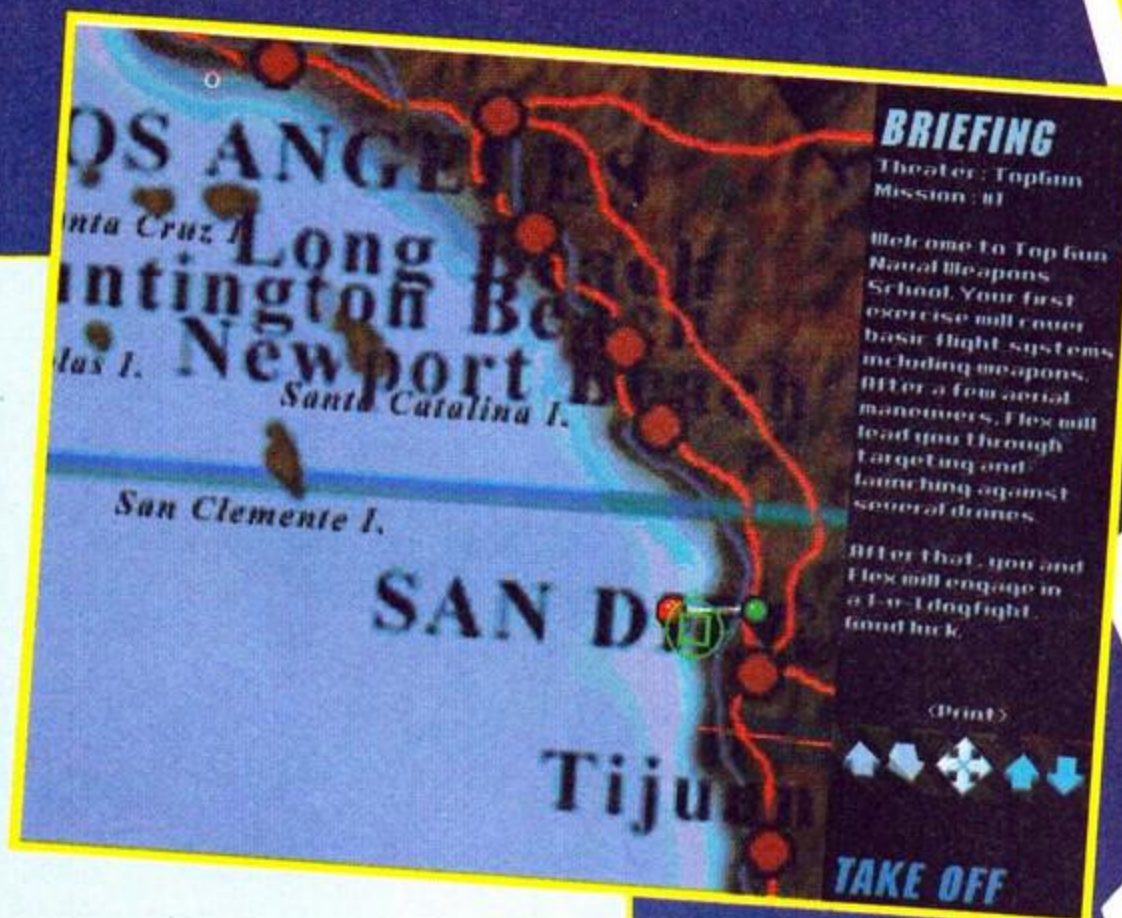
dell'armamento prima di ogni missione è limitata a tre configurazioni: raggio massimo, combattimento ravvicinato e intercettazione; la quarta, ricognizione, è opzionabile solo quando la missione stessa richiede che l'aereo monti il TARPS (Tactical Area Reconnaissance pod System) con il quale fotograferete l'area assegnatavi. Le armi a vostra disposizione (vedi box) sono limitate a 3 tipi, contrariamente a quanto avviene nella maggior parte dei sim in circolazione (USNF su tutti): oltre al cannoncino a canne rotanti Gatling M-61 che è fisso, ci sono l'AIM-9 Sidewinder, l'AIM-Sparrow e l'arma più appropriata per l'F-14: l'AIM-54 Phoenix. Più appropriata perché è un missile aria-aria a lungo raggio -circa 70 miglia- ideale da abbinare al potentissimo radar Hughes AN/AWG-9 che copre 120 miglia a 360°, negando così al nemico anche il beneficio di sapere chi o che cosa lo ha colpito. Veniamo a dei dettagli tecnici che hanno fatto la mia felicità e spero facciano anche la vostra. Per incominciare ho apprezzato tantissimo una semi-cheat. Nel senso che non è una gabola, ma essendo il gioco molto realistico specialmente nelle manovre, un tasto che permette di ripristinare istantaneamente il volo orizzontale, qualsiasi sia l'inclinazione precedente, sembra quantomeno sospetto. Non che serva a niente quando stalliamo o siamo in vite orizzontale a 300 piedi dal suolo, comunque... Altra interessante caratteristica è quella di poter modificare i parametri grafici DURANTE il gioco semplicemente pigiando dei tasti. Questo si rivela molto utile quando si vuole giocare in alta risoluzione ma bisogna attraversare una vasta area prima di giungere nella combat-zone: switchando in bassa, comprimendo il tempo ed eliminando il suolo, arriveremo in un battibaleno; dopodiché clik! e torniamo immediatamente in alta e ci godiamo il dogfights. Utile alla stessa maniera è la possibilità di zoomare sulle varie visuali in modo da controllare da fuori il percorso di volo e non andare a sbattere sulle montagne altrimenti coperte lateralmente da cockpit. Mi è piaciuta molto anche la visuale del cockpit virtuale che permette un'ampia rotazione della testa ed una immediata identificazione del nemico continuando a procedere in linea retta. Assenti invece i dati sul bersaglio puntato. In USNF ed altri simulatori, una volta inquadrato il bersaglio, nel riquadro TCS (Television Camera Set), appaiono oltre al bersaglio stesso, distanza, velocità, altitudine, stato di danneggiamento e grado di abilità; inoltre, una volta lanciato un missile, compare anche l'ETA (Expected Time of Arrival) che fornisce una stima del tempo necessario al missile per raggiungere il bersaglio, il che si rivela molto utile quando lanciamo un AIM-7 o un AIM-54, visto che sono a guida radar. In Top Gun dobbiamo affidarci ad una stima visiva controllando il percorso del missile sul radar e approssimando grossolanamente il tempo all'impatto, sempre che questo avvenga.

FINALE

Sarebbe l'evento dell'anno nel campo dei flight-sim se non fosse penalizzato dalla realizzazione dei fondali di gioco che però vengono presto dimenticati grazie all'emozione che comunica lo svilupparsi della trama la quale avvinghia il pilota e lo trascina nel vivo dell'azione.

Il più blasonato EF2000 è sì corredato da dei fondali eccezionali, ma proprio per questo richiede un hardware da workstation e gira al rallentatore su un Pentium 120; senza contare che ha un sistema di controllo di volo che richiede una laurea in ingegneria!

Più modestamente Top Gun ha un sistema che permette un approccio più rapido al volo ed un conseguente divertimento immediato. Purtroppo vengono tagliati fuori quelli che non masticano lo slang militare americano, indispensabile per la corretta esecuzione di una sessione di volo. In definitiva dopo USNF, Top Gun è IL simulatore di volo. Senza compromessi. Alo: passo e chiudo.

Alessandro "Homeboy" Seccafieno

Top Gun

Genere: Simulazione di volo
Casa: Spectrum Holobyte
Sviluppatore: Interno

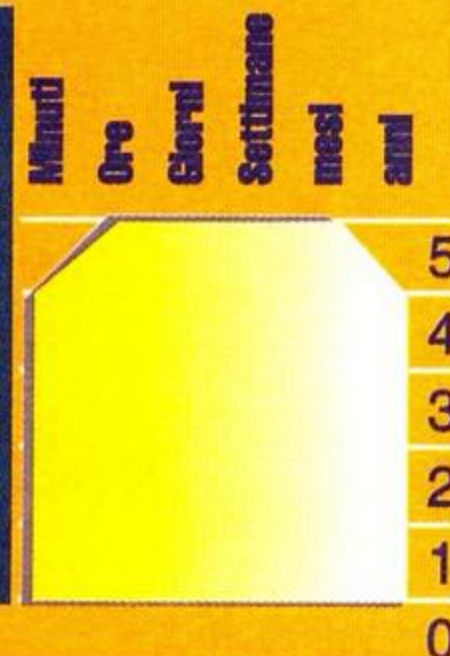
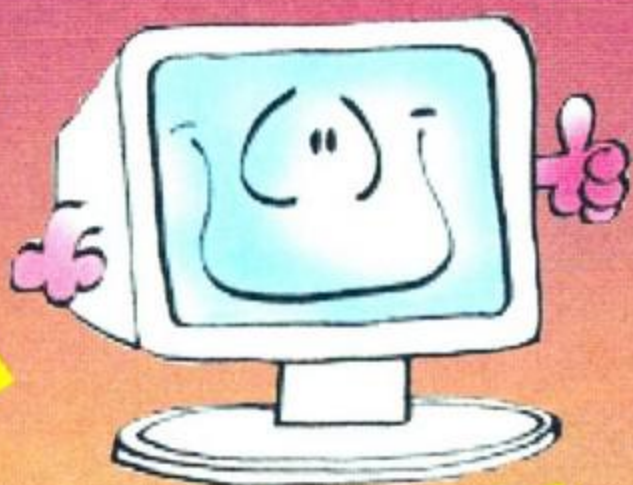
PC CD-ROM

C'è bisogno di dirlo? 486-DX 66Mhz, 8 Mb RAM, 30 Mb su hd o 16 Mb RAM e 15 Mb su hd, schede video VESA LB o PCI, CD 2X, mouse; cos'è un simulatore di volo senza un joystick?? Quasi indispensabile. Tutte le schede audio supportate. Out!

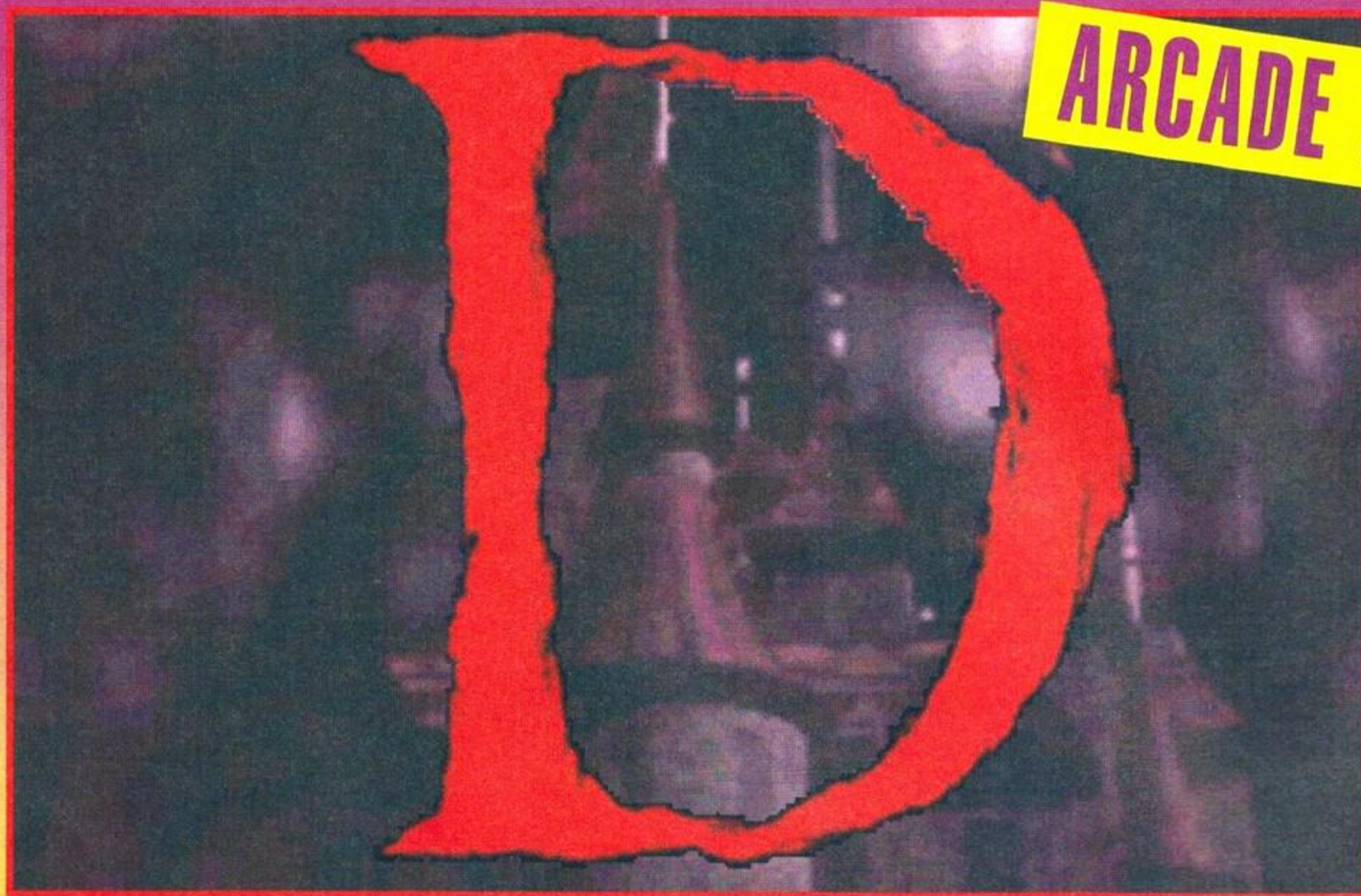
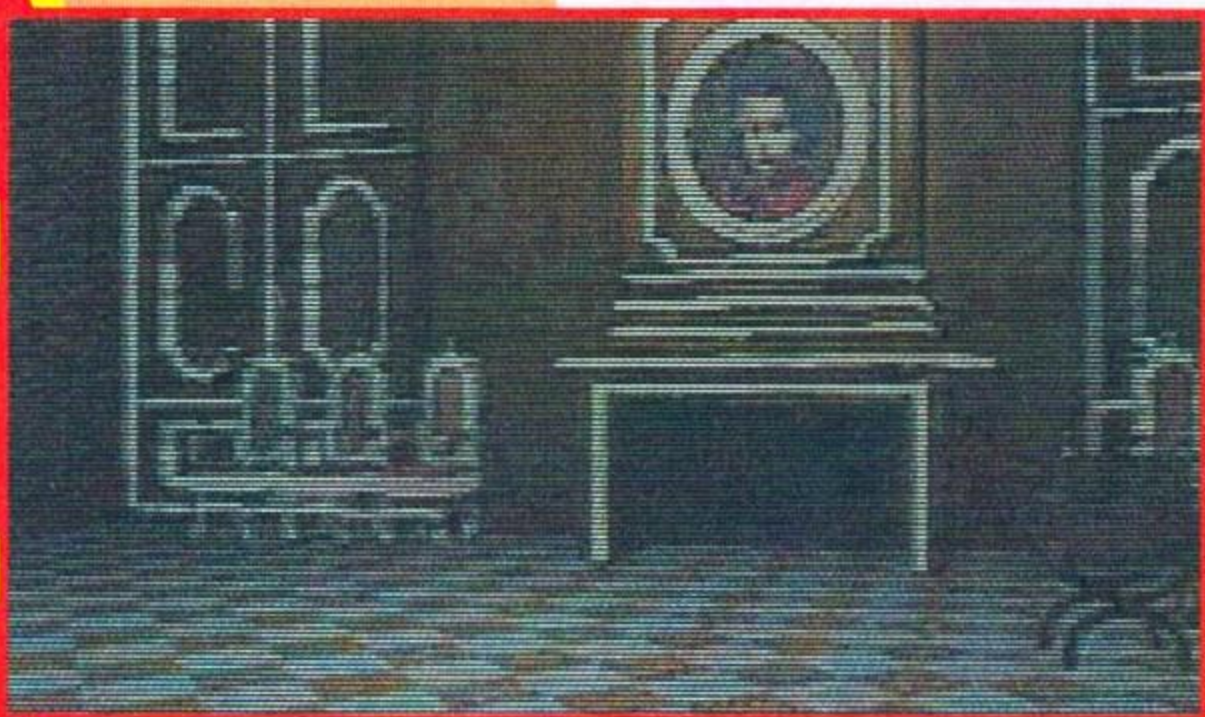
K VOTO
899

G A QI FK

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

CURVA D'INTERESSE

ARCADE 3D

APPASSIONANTE

D

Una stupenda avventura della Acclaim che terrorizzerà le notti di molti appassionati.

Correva l'anno 1997 in quel di Los Angeles... E' una notte diversa dalle altre, perché aleggia nell'aria una pesante aria di morte. Un ospedale, un dottore impazzito, Richard Harris, divenuto pluri omicida, decine di cadaveri sparsi per tutto l'edificio, decine di ostaggi ancora in mano al dottore impazzito. La polizia presidia l'ospedale, la televisione e la radio danno minuto per minuto la telecronaca dettagliata di tutto ciò che accade. Lo spettacolo non è di certo uno dei più esaltanti...
Laura Harris, figlia del dottore incriminato, sente la notizia dai mass media, e si precipita all'ospedale, da San Francisco, per capire di persona cosa è accaduto al padre, che come in un mattatoio continua imperterrito a decimare le proprie vittime.
Bionda, dal volto angelico e fondamentalmente buono, la povera Laura si introduce nell'ospedale con titubanza, ma con la ferma decisione di fermare il proprio papà.
Ma in un corridoio accade l'imprevisto. Una porta d'acqua, come quella del film Stargate, avvolge Laura trasportandola in un desolato, ma suggestivo, castello di una non precisata dimensione temporale.
Da qui inizia la vera e propria avventura, dove impersonerete e guiderete Laura alla scoperta del segreto del padre.
Premesso che dal manuale non avrete alcuna informazione utile sul come affrontare il gioco, che non avrete la possibilità di salvare il gioco in alcun momento, e che avrete solamente due ore di tempo per risolvere il gioco prima che la porta del tempo si chiuda definitivamente, non vi sarà per niente facile capire cosa sta realmente accadendo.
Una sala da pranzo si para di fronte a voi, e premendo i tasti cursore vi sposterete all'interno di essa su percorsi prefissati, come su dei binari... Quindi vi sposterete a sinistra, poi avanti fino in fondo alla stanza, andrete a sinistra e salirete le ripide scale che vi porteranno al piano superiore, aprirete la porta che avrete di fronte e vi dirigerete davanti alla cassettiera, aprendo il primo cassetto che contiene un foglio di carta bianco. Andate ancora nella sala da pranzo e posizionate il

foglio dentro la bacinella d'acqua posta sopra il tavolo da pranzo. Dal foglio appariranno per reazione chimica le cifre romane "IV" e "II". Dove avete già visto questi numeri? Ma siii!, sui cassetti della cassettiera! Aprite, quindi , nell'ordine il quarto cassetto, e poi il secondo, e come per magia apparirà una chiave che serve per aprire e chiudere le botti di vino. Ma nel camino brilla qualcosa, e guardandoci dentro attentamente scopriremo anche una chiave! Chissà a cosa serve...
Scendiamo le scale e andiamo nella porta a sinistra, dove alloggia comodamente appoggiata sui suoi piedestalli una botte, che sembra non contenere, però, del vino. Usiamo la chiave per la botte su di essa, e scopriremo che attiveremo l'annullamento di una terribile trappola mortale, dando libero accesso, inoltre, ad un sotterraneo, in fondo al quale risiede una porta che porta inciso sopra il numero 78, e che non si può aprire. Dove sarà la chiave?

Ritorniamo nel salone e alla destra del camino c'è una porta, che guarda caso si apre con la chiave appena trovata al piano superiore. Entrando nella nuova stanza, veniamo accolti da poveri resti di un uomo in putrefazione, ma non indugiamo e andiamo a sinistra nella stanza adiacente, dove troveremo un congegno, che se fatto scattare in maniera corretta e formando la cifra 78 si aprirà offrendoci, in una maniera alquanto macabra, un anello.
Torniamo alla porta trovata in precedenza e usiamo l'anello su di essa, aprendola... ma... un enorme masso inizia a rotolare per le scale e sembra volerci rovinare per forza addosso. Per fortuna una porta a sinistra ci permette di schivare il masso, e ci ritroveremo in una stanza da letto...
Questo è l'evolversi e il susseguirsi delle azioni che potrete trovare in D, una bella ed avvincente avventura horror 3D interamente creata dal computer (personaggi compresi!!!).
Vi sono parecchie cose da dire riguardo questa avventura.
Partiamo col dire quelle positive.
Prima di tutto l'ambientazione, interamente creata e gestita dal computer. Luoghi ricreati fedelmente in 3D ed in alta risoluzione. I protagonisti sono anch'essi creati dalla magia del computer, e Laura è veramente strabiliante soprattutto quando dal suo viso nascono delle espressioni. Gli enigmi, così difficili da scoprire, ma così semplici poi da risolvere... Per non parlare del sonoro, così ben fatto e magistralmente sincronizzato in base agli eventi.
Quelle negative, invece, sono molte di meno, ma a mio parere importanti. Ad esempio, è negata ogni possibilità di salvataggio, e per chi non possiede una scheda Action Replay e soprattutto due ore di tempo libero consecutive, la questione si pone improponibile, nel senso che non finirete mai il gioco. Molto probabilmente hanno effettuato questa "magagna" perché lo sviluppo del gioco non è particolarmente lungo quando lo si conosce a

Si ringrazia
Halifax
Tel. 02/48300383

fondo, nel senso che eseguirlo tutto, una volta che si sanno tutti gli enigmi, si risolve in poco più di mezz'ora. Un'altra, ma non trascurabile pecca, è che gli spostamenti di Laura all'interno del mondo virtuale sono alquanto lenti, e viaggiare da una stanza all'altra porta via tempo prezioso.
Ci sarebbe un'altra segnalazione da fare, ma non sono sicuro della sua consistenza: il settaggio della scheda video avviene in modo automatico, ma è possibile offrire al programma il proprio driver Vesa. Comunque, abbiamo settato il programma in modalità automatica, che ha individuato la scheda più consona al nostro sistema. La risoluzione video è buona, ma la visualizzazione è in modo non-interlacciato, con fastidiose righe orizzontali. Questa visualizzazione, però, su un 486/100 permette di avere una fluidità senza paragoni, facendoci apprezzare il saltellare di Laura sui suoi tacchi. Chi possiede, comunque, un driver Vesa ed una scheda che supporta la modalità High Colors 110h o 111h (640x480 a 15 o 16 bit), può godersi la visualizzazione in alta risoluzione in modo interlacciato.
Le immagini del gioco sono particolarmente scure, e per apprezzarle al meglio sarebbe ideale chiudersi in una stanza, spegnere tutte le luci, mettersi magari le cuffie per isolarsi totalmente dall'ambiente esterno, per una simulazione full immersion totale. Vi giuro che le prime volte si fanno i salti sulla sedia!
La colonna sonora, nonché gli effetti sonori, sono fantastici, degni di un vero film horror.
Sono veramente belle, e sottolineo questo "BELLE", sia le ambientazioni che i personaggi, compresi gli effetti speciali. Hanno un tocco di realismo senza precedenti.
I controlli sono di una semplicità unica, dato che dovrete utilizzare i tasti cursori, la lettera I per attivare l'inventario e la barra spaziatrice per effettuare delle azioni.
Il finale non è unico, ma sono tanti in base alle scelte del giocatore. Rifacendo il gioco, quindi, potreste avere finali differenti per azioni differenti.
Se non fosse per quelle pecche che ho sottolineato pocanzi, porterei questo gioco nell'Olimpo dei videogames. Per ora mi limito ad elogiarlo senza lode, anche se è un bell'arcade.

Luca Monticelli

D

Genere: Arcade 3D
Casa: Acdaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

D necessita di un Pc 486/66, 8 MByte di Ram, 4 MByte di spazio su hard disk, un Cd Rom a doppia velocità, una scheda Vesa da 1 MByte SVGA, e una Sound Blaster o compatibile. Consigliato un Pentium..

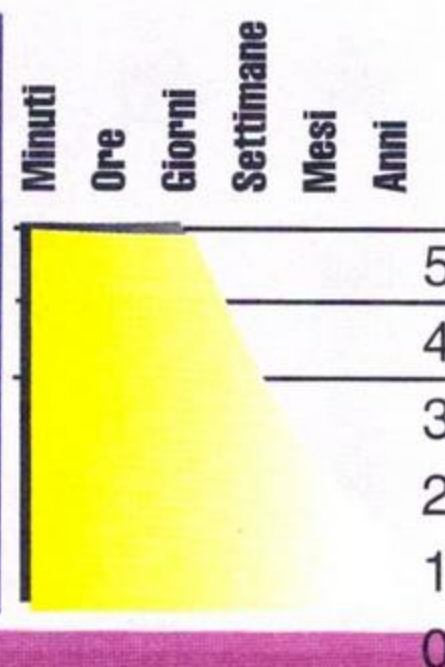
K VOTO 890

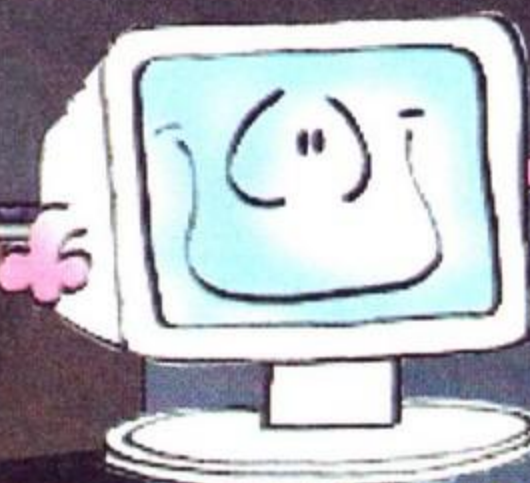
G — A — QI — FK (scala 1–10)

CURVA D'INTERESSE
Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PICCHIADURO

PC CD-ROM

Rise 2 resurrection

APPASSIONANTE

Oliate i Turbomuscoli, stringete i Termobulloni, nell' arena ipertecnologica di Rise of The Robots 2 ogni gadget è permesso, e soprattutto: nessuna pietà per chi è sconfitto.Il seguito del celebre picchiaduro della "Mirage", tenta di far dimenticare il triste esito del suo predecessore, tanto pubblicizzato e atteso quanto deludente.

Molti ricorderanno Rise of The Robots, il picchiaduro della "Mirage" si preannunciava come una vera e propria rivoluzione: la concezione del gioco sebbene ricalcasse lo standard classico, prometteva una cura eccezionale del dettaglio grafico.
Il gioco era un classico picchiaduro, dove al posto dei soliti lottatori e guerrieri vari, a darsi botte da orbi questa volta erano sofisticatissimi Robots.
I programmatori della software house francese, promettevano eccezionali risultati nella cura con cui i mostri meccanici erano realizzati.
Il promesso utilizzo dell'alta risoluzione, e di modolleazioni professionali in 3D(Autocad e 3Dstudio), fecero di questo titolo ancor prima di uscire già un successo.
Purtroppo l'uscita del gioco procurò non poche delusioni, Rise of The Robots sebbene godesse di una grafica davvero splendida e di numerose sequenze animate, al lato "pratico" si rivelava assolutamente non all'altezza delle aspettative.

La scarsa velocità con cui i coloratissimi automi di latta si muovevano, la sostanziale mancanza di rifiniture come colpi segreti, mosse speciali, personaggi nascosti ecc.. determinarono il completo insuccesso del prodotto.
Con un po' di apprensione mista ad altrettanta curiosità quindi, faccio partire il gioco: un completo programma d'installazione, permette di adattare il gioco alle proprie esigenze e possibilità, già la vasta scelta di opzioni lascia ben sperare sulla maggiore cura con cui i programmatori della "Mirage" hanno trattato il loro secondo genito.
In Rise2 è possibile configurare la risoluzione grafica con cui si vuole giocare, da un minimo 320X200, ad un massimo di 640X480, naturalmente un alto dettaglio grafico pregiudica sulle macchine meno potenti, la velocità dell'azione.
A mio avviso la risoluzione migliore è quella intermedia (640X400), che garantisce un buon livello di dettaglio pur non pregiudicando la velocità dell'azione.
L'audio è altrettanto "customizzabile": oltre alla vasta scelta di schede sonore è possibile determinare la qualità dei suoni e delle musiche secondo quattro diversi gradi.
La personalizzazione del gioco coinvolge anche il tipo di Joystick che si vuole utilizzare: si può scegliere infatti il numero di tasti fino ad un massimo di otto pulsanti differenti.
Una volta configurato il computer, viene avviato il programma vero e proprio.
I personaggi disponibili sono ben 18: il parco macchine quindi, è stato notevolmente ampliato, visto che il successo di un picchiaduro tra le sue numerose componenti è anche determinato dal numero dei personaggi in esso presenti, una gamma di scelta così vasta non può che lasciare ben impressionati.
I 18 "TechnoGladiatori" sono tutti realizzati con estrema cura, il loro "look" è giustamente vario, lo staff grafico si è davvero sbizzarrito, tirando fuori quasi tutte le tipologie immaginabili di automi iprtecnologici.
Abbiamo quindi la possibilità di sceglierci il "mezzo" che più ci aggrada e che più corrisponde al nostro immaginario fantascientifico: se più si è attratti dal "design" slanciato tipicamente nipponico non si può fare a meno di mettersi al comando di

Rook e di Deadlift, se invece piacciono forme più "aggressive" è giusto puntare sul solido Prime 8 o sullo stravagante Insane.
Al momento della scelta del personaggio come già si era visto i "One Must Fall", è possibile verniciarsi, il robot come meglio si ritiene, gli abbinamenti disponibili sono numerosi, e sebbene un "optional" di questo tipo non si possa dire determinante ai fini del gioco, chiunque possieda un certo estro artistico comunque avrà la possibilità di sbizzarrirsi sulla sua macchina di morte preferita.
Nel corso dell'azione vera e propria, subito ci si rende conto dell'evoluzione di Rise2 rispetto al suo predecessore: la velocità con cui si muovono le figure sullo schermo, non ha nulla, o quasi, da invidiare a Mortal Kombat 3, l'azione è subito frenetica e nonostante il gioco sia in alta risoluzione (640X480), non si accusa nessun rallentamento.
I due robot che si affrontano sono curati sin nei minimi particolari, e rispetto alle figure digitalizzate che si è abituati a vedere, il salto di qualità è sicuramente notevole.
I movimenti dei personaggi sono abbastanza realistici, e fa piacere vedere questi colossi meccanici, saltare a destra e a manca dispensando ogni genere di mazzate.
Certo si sta parlando comunque di un picchiaduro bidimensionale, e per quanto le figure sullo schermo possano apparire tridimensionali, la sostanza del gioco è la stessa di numerosissimi altri titoli, ma nel suo genere è innegabile lo sforzo dei programmatori nel coniugare la spettacolarità grafica ad una buona giocabilità.
Lo sfondo sul quale i due robot si affrontano, è realizzato con la stessa minuzia: più livelli di parallasse garantiscono un ottimo realismo dell'ambiente, e l'ottima grafica renderizzata rende l'atmosfera adeguatamente "Cyber."
Come già accadeva in altri titoli lo sfondo interagisce con i personaggi, che mentre si affrontano sono ostacolati appunto da elementi esterni: capiterà quindi che mentre si sta dispensando la giusta dose di colpi all'avversario, un lampo di energia, un esplosione improvvisa, colpisca il vostro Robot ribaltando la situazione.
Oltre che nell'apparenza, i personaggi differiscono l'uno dall'altro per lo stile di combattimento, la velocità, la resistenza e le mosse speciali.
Come lo slanciato Rook, già precedentemente citato, è veloce e letale nei calci, così il più massiccio Cromax, un robot che al posto dei piedi possiede dei razzi vettori, e invece è temibile per la potenza delle sue ganasce per la sua capacità di elevazione.
Il numero di mosse speciali è abbastanza elevato, e naturalmente ogni personaggio possiede un asso nella manica differente.
Sono presenti come ormai deve essere in ogni picchiaduro che si rispetti, le mosse "Combo" e le " Fatality", tutto ciò garantisce un ampia gamma di azioni disponibili alimentando così il divertimento del giocatore.
Il sonoro, come già detto "settabile" a diversi livelli di qualità, poteva essere sicuramente sviluppato un po' di più.
Gli effetti digitalizzati sebbene non sfigurino, certo non si possono ritenere lo stato dell'arte e forse con un supporto sonoro un po' più pregnante il coinvolgimento nel gioco ne sarebbe stato avvantaggiato.
Niente da dire per la musica adeguatamente "techno" che accompagna gli incontri: niente di più appropriato per uno scontro tra futuristici lottatori.
In definitiva non si può certo dire che la struttura del gioco sia una novità assoluta, il picchiaduro bidimensionale sembra un genere sulla via del tramonto anche su PC (FX Fighter insegna !), ma fino a quando sull'Home Computer non cominceranno a funzionare degni concorrenti dei vari Tekken o Toshinden, ci si può consolare con gli spettacolari "geroglifici" di Rise Of the Robots2.
Rise 2 sicuramente riscatta il triste esito del suo predecessore, al contrario della produzione cinematografica, nel campo dei giochi elettronici i "seguiti" sono quasi sempre un passo avanti o un evoluzione del prodotto da cui derivano, anche in questo caso è un piacere constatare come i programmatori della Mirage abbiano imparano dai propri errori, proponendo prodotto, che se non brilla per originalità quantomeno è di qualità.

Francesco Pepe

Rise 2 resurrection

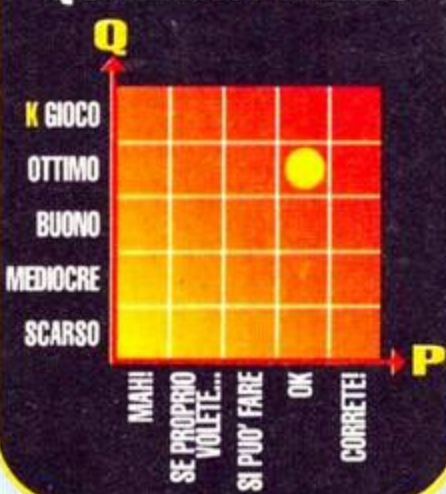
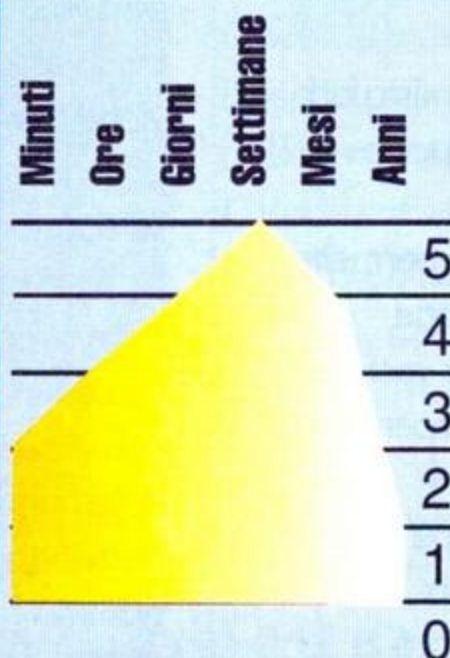
Genere: Picchiaduro
Casa: Mirage
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per poter girare Raise of the robots II necessita di un 486/66, 8 Mbyte di Ram e un CD-rom a doppia velocità. Supporta le più comuni schede sonore. Consigliato Pentium.

K VOTO 850

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 0 1 2 3 4 5

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH! SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PERSONAGGI

1- LOADER: presente anche in Rise1, somiglia più ad un elevatore che ad un combattente,come ci si può immaginare data la sua mole, non è eccessivamente veloce.La sua lentezza comunque è compensata dalla potenza, soprattutto dei calci.

2- CHROMAX: Decisamente azzeccato il "look" di questo personaggio: al posto dei piedi è dotato di due razzi vettori che gli permettono una posizione eretta, le sue mani invece sono delle letali tenaglie, Chromax miscela una buona velocità con una discreta potenza.

3 -STEPPENWOLF: Certamente un robot nato per combattere, Steppenwolf sugli avanbracci ha di letali mitragliatori (vi lascio immaginare quali siano le sue mosse speciali !). Possiede pochissime mosse basate sui calci, ma il buon utilizzo degli arti superiori farà ben presto dimenticare tale handicap.

4- ROOK: Nonostante avesse un nome differente, il "robottone" in stile Gundam era uno dei personaggi più indovinati di Rise1. Letale con i calci, Rook è forse uno dei "Mech" più forti ed equilibrati, la sua potenza e velocità lo rendono un lottatore quanto mai completo.

5- DEADLIFIT: Altro Robot dal Design made in Japan, Deadlift è tanto letale quanto bello, nasconde non si sa dove una scimitarra dalla quale partono lame infuocate.
E' forte sia coi calci che coi pugni, rendendolo temibile per qualsiasi avversario.

6- PRIME 8: Uno dei personaggi più indovinati è sicuramente questo "gorillone" meccanico, la forza dei suoi pugni e la sua mole imponente ne fanno un lottatore di tutto rispetto.
I movimenti di Prime 8 sono molto azzeccati e ricordano effettivamente quelli di gorilla vero e proprio.

7- SALVO: Che sia un prodotto made in Italy ? Non sono ancora riuscito a spiegarmi il nome di questo Robot.
Punto di forza di Salvo sono sicuramente i suoi due lunghi coltelli, certo nell'azione è in grado di sfruttare anche i calci e più che bene, supportati dalla sua eccellente velocità. Altri gadget nascosti come un piccolo lanciafiamme all'altezza della cintura ne fanno un avversario temibile.

8- CYBORG: Protagonista di Rise1 ora si confonde tra la folla dei 18 gladiatori.
Cyborg è piccolino rispetto a numerosi altri Robots, ma la grande agilità e le numerose mosse speciali di cui è dotato lo rendono una buona scelta.

9- VANDAL: Questo strano bipede prima di essere gettato nell'arena, doveva essere impiegato in qualche attività di falegnameria, le tre pseudo braccia terminano tutte con delle minacciose seghe elettriche.
Vandal è molto grosso, di conseguenza la sua agilità ne è fortemente compromessa.

10- INSANE: Ovvero, chi è quello psicotico che ha progettato questo Robot ?!
Insane non tradisce il suo aspetto minaccioso e inquietante, armato di due clave e di lunghe gambe, si rende un avversario tutt'altro che semplice ed un buon combattente da gestire.

11- SUIKWAU: Robot Samurai, combatte con una "catana", i suoi colpi sono principalmente basati su quest'arma.
Non è eccessivamente veloce ma la lunghezza della sua spada gli permette di coprire gran parte della zona di combattimento pur stando fermo!

12- GRILLER: E' il "fratello gemello" di Prime 8, l'aspetto infatti è quasi identico, se non fosse per l'incredibile grandezza delle sue mani. Vi lascio immaginare quali siano i sui colpi più efficaci!

13- CRUSHER: Somiglia moltissimo a Vandal, anche lui è un bipede dalla forma decisamente non antropomorfa, a differenza di Vandal le sue braccia terminano con degli artigli.
I calci di Crusher sono molto efficaci, vista lunghezza delle sua gambe.

14- DETAIN: Una altro Robot dal "look" più che mai stravagante, nonostante all'apparenza non sia invitante, una volta provato è difficile staccarsene.

15- LOCKJAW: Versione bellica di Loader, ricalca più o meno le caratteristiche e le prestazioni del "fratello", se non si tiene conto dei due lanciamissili che ha installati sulle spalle !

16 - NECROBORG: Il "design" è la rivisitazione in chiave "commando" di Cyborg, molto più grosso, non riesce ad eguagliarne la velocità. In compenso è in grado di lanciare scosse elettriche a distanza.

17- V1-HYPER: Non lasciatevi ingannare dalla sua apparente eleganza femminile.Ricordate che Viper H1 era il cattivone finale in Rise1.La forza di questa donna Robot è tutta nella sua velocità e nei suoi artigli.

18- WAR: Un altro piccoletto sullo stile di Cyborg e Salvo, è efficacissimo con i calci e soprattutto nella "toccata e fuga"

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

CONGO

AVVENTURA

Sperduti in una remota foresta dell'Africa centrale, dovrete cercare diamanti purissimi per la vostra Società... Gorilla permettendo!

Liberamente tratto dal noto libro di Michael Crichton e dal film della Frank Marshall's, Congo riprende la storia mantenendo quel fascino che letteratura e cinema ci hanno trasmesso. Non è una copia dei famosi best sellers librario/cinematografici, bensì una storia completamente nuova, che non mancherà di esaltarvi. Sarete Jack Kisumu, inviato nel Congo dalla Travicom Corporation, la vostra Società, per recuperare dei campioni di diamanti tipo 3B, purissimi ed idonei se usati con il laser. Sul posto c'è una famosa ricercatrice, certa Karen Ross, probabilmente attaccata da "assalitori" sconosciuti. Le istruzioni sono chiare: dovrete procedere con una certa celerità nel ritrovare il luogo dell'ultima trasmissione di Karen ed eventualmente salvarla, e usare qualsiasi mezzo per recuperare dei campioni di diamanti. Il dirigente della Travicom, rompiballe patentato e perfettamente interpretato da Dale Morris, vi farà quasi velatamente capire che i diamanti sono decisamente più importanti di una dottoressa sperduta nella foresta e che ogni cinque minuti vi chiede di aiutarla. Avrete il cuore d'acciaio tanto da lasciarla sbranare da gorilla inferociti? Certo che no! Anzi, il vostro compito sarà reso più complicato proprio per il fatto che unirete l'utile al dilettevole. Il dilettevole sarà appunto il poter riabbracciare la quasi affascinante Karen. Cosa si può dire di Congo? Per prima cosa appare immediata la stupenda grafica bitmap che caratterizza tutto il gioco. L'atmosfera da foresta pluviale viene resa incredibilmente realistica con scenari che danno perfettamente l'idea di un clima caldo e umido. La luce filtrata dalla fitta vegetazione effettua su tutto l'ambiente una atmosfera decisamente selvaggia e misteriosa. Le animazioni, invece, non sono dei veri e propri capolavori. Decisamente scattose anche su un 486/100, sembrano essere più un insieme di bitmap che una vero e proprio spostamento in un ambiente 3D. L'interfaccia utente è, invece, molto semplice e chiara, caratterizzata da un'area in basso destinata a tutti gli oggetti che man mano incontreremo durante lo svolgimento del gioco. Sulla destra, invece, trova posto il comando per attivare il computer multimediale (... "Capisci di multimediale?... No?... E allora!"), nonché l'icona di un Cd-Rom che richiama le funzioni di base del gioco, quali "Salva", "Opzioni" e "Esci dal gioco". Congo viene lanciato direttamente da Windows, ed è importante non avere in background altri programmi, che ne rallenterebbero l'esecuzione. Il gioco, difatti, è molto esigente in fatto di risorse e, seppur giri tranquillamente con 8 MByte di Ram, privilegia un computer potente dotato di almeno 16 MByte di Ram. La storia è molto articolata, e c'è da girare parecchio nella foresta prima di

APPASSIONANTE

risolvere gli enigmi. Per spostarsi agevolmente da un ambiente ad un altro, ci viene in aiuto un comodo canotto, guidabile tramite un interfaccia molto semplice. Bisogna fare molta attenzione a non imbroccare la strada sbagliata davanti ai vari bivi che ci si pareranno di fronte, perché possono portare in un vicolo cieco formato da una serie di rocce affioranti e che fanno ribaltare il natante. Conviene, quindi, prima di partire per una gita in barca, esaminare con attenzione il nostro "computer di bordo", e studiare con attenzione il percorso da fare per giungere nelle varie locazioni proposte dal gioco. Una bussola ci informa in tempo reale dove si trova il Nord, strumento vitale per non perdersi nei meandri di una foresta che non lascia spazio a riferimenti geografici. Inizialmente dovremo cercare alcuni oggetti sparsi su e giù dal fiume, che ci permetteranno di scacciare un serpente e prendere da un tempio una testa di scimmia di pietra, necessaria per attivare un congegno che abbasserà ponte, il quale darà accesso ad una città antica abbandonata. Nelle rovine troverete l'accampamento abbandonato di Karen, con tutte le sue suppellettili, che ovviamente utilizzerete per il proseguo della missione. La struttura del gioco ricorda molto quella di Maabus della Microforum, e gli spostamenti da una locazione all'altra sono un po' noiosi, anche se avvincenti sotto l'aspetto grafico. Alcune soluzioni ad enigmi risultano piuttosto assurde, quali quella di utilizzare una tazza su un congegno in pietra per farlo funzionare... ma altri risultano essere di una certa complessità, e vi faranno sicuramente passare ore ed ore incollati davanti al monitor del vostro computer. Lo storiboard (termine che ormai dovrebbe essere diventato di pubblico dominio visto l'inserto di Colors...), è ben movimentato, e la recita degli attori è ben strutturata e ben fatta. Ovviamente, come la gran parte dei videogiochi che invadono il pianeta ludico, i dialoghi e l'interfaccia sono interamente in lingua anglosassone, ma facilmente interpretabili anche da utenti che conoscono l'inglese in forma scolastica. Il gioco è veramente ben fatto... peccato non riesca a spiccare per la grafica animata, richiestissima dagli utenti abituati a titoli come Gabriel Knight II e similari. Consiglio, comunque, di non perdervi questo titolo, anche perché potreste fare un simpatico binomio tra videocassetta e videogioco, entrambi disponibili da questo mese in tutti i negozi autorizzati.

Luca Monticelli

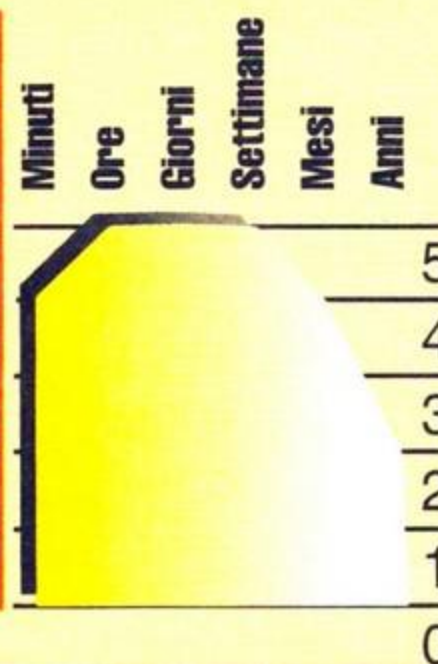
La grafica immersiva e il sonoro forestale fanno di Congo un bell'adventure

CONGO

Genere: Avventura
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco necessita di un 486/66 e 8 MByte di Ram, un Cd-Rom a doppia velocità e Windows 3.11. Non è garantito per ora un corretto funzionamento sotto Windows 95.

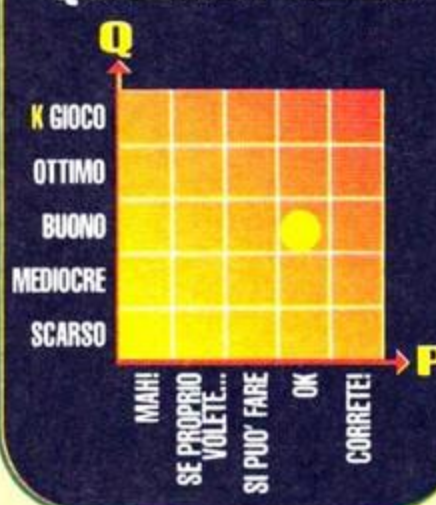
K VOTO
890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH! SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PC CD-ROM

THE COVERT OPERATIONS

APPASSIONANTE

Dopo l'enorme successo di Command & Conquer, i Westwood Studios continuano a cavalcare la tigre immettendo sul mercato un nuovo disco di missioni destinate a far felici i fan dell'erede di Dune II.

Squadra che vince non si cambia. Questo potrebbe essere il motto di The Covert Operations, il più recente CD-ROM realizzato dai Westwood Studios e contenente una serie di nuove missioni destinate a ridare nuova linfa a Command & Conquer. In occasione di varie fiere, ho conosciuto personalmente diversi lettori che, dopo aver finito tutta la campagna sia come GDI che come NOD e dopo aver rigiocato una seconda volta le due campagne per poter scegliere anche le missioni alternative, si lamentavano di come ormai rimanesse loro solo la possibilità di giocare (alla sera, naturalmente, viste le bollette Telecom) via modem contro un avversario umano. Ebbene, per quanti di voi sgranocchiano allegramente a pranzo e cena intere divisioni di carri armati e lanciafiamme, ecco arrivare qualcosa che sarà pane per i vostri denti. La software house americana ha infatti risposto al grido di aiuto di tanti giocatori, sfornando una serie di missioni (slegate da un contesto di campagna) davvero difficili da finire. Le missioni aggiuntive sono 15, di cui 8 da giocare quale comandante dello schieramento GDI, e 38 tra le fila dei NOD, a cui bisogna aggiungere una decina di mappe espressamente disegnate per il gioco multiutente, in cui due giocatori umani possono scontrarsi tra loro o cooperare contro le forze comandate dal computer. Le varie missioni sono molto stimolanti dal punto di vista tattico: con poche forze in campo dovremo riuscire a fare dei veri miracoli per uscire vincitori dallo scontro con le preponderanti forze nemiche. Anche in questo disco di espansione il grado di difficoltà è stato calibrato, così da partire con dei compiti difficili ma non impossibili, fino ad arrivare a quelli che definirei "gli incubi peggiori di un comandante di Command & Conquer". Difficoltà a parte, tutte le missioni sono intelligentemente strutturate, fornendo al giocatore l'opportunità di esplorare il gioco in direzioni veramente originali. Per fare alcuni esempi, in una missione dovremo riuscire a penetrare all'interno di una base di ricerche ultrasegrete, trovando il punto debole delle difese avversarie (con un attacco diretto verremo semplicemente spazzati via), mentre in un'altra (a capo della GDI) avremo la necessità di scovare e portare in salvo quanti più delegati delle Nazioni Unite possibile, prima che un missile nucleare NOD devasti la sede di un incontro ad alto livello destinato a condannare le stragi compiute dai cattivoni durante i combattimenti. Insomma ci troveremo davanti a compiti sicuramente originali e interessanti e non alla solita minestra riscaldata. Grafica ed effetti sonori sono identici al gioco originale, come pure sono identiche tutte le unità e gli edifici. Questa decisione è stata presa per non ritardare troppo l'uscita di questo disco, per cui tutte le novità sono state tenute in serbo per Command & Conquer 2 che dovrebbe uscire a Novembre. Vi sono invece diversi nuovi brani musicali di sottofondo, che risultano della stessa altissima qualità degli originali. Inoltre, con l'installazione di The Covert Operations aggiornerete il gioco alla versione 1.20, risolvendo così alcuni bug del programma che impedivano il corretto funzionamento del sonoro con alcune schede audio compatibili, oltre a migliorare leggermente l'efficienza di gioco di un paio di unità.

Giampaolo Moraschi

Genere: Strategico Real-Time
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood Studios

PC CD-ROM

Le specifiche tecniche rimangono quelle di Command & Conquer. Con un 486/33 il gioco gira già degnamente, vengono supportate tutte le schede audio più diffuse e, come al solito, è assolutamente indispensabile la presenza del mouse.

K VOTO 935

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (0–5)

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PC CD-ROM

PLATFORM

JOHNNY BAZOOKATONE

APPASSIONANTE

Il ciuffo e la chitarra sono le componenti peculiari di Johnny Bazookatone,

Chi dice che il Rock non ha mai fatto male a nessuno verrà ben presto smentito. Date in mano una chitarra a Johnny, e poi state a guardare...

Se devo essere sincero quando in redazione mi hanno appioppato questo "platform" della US GOLD, già pensavo alle tediose ore che avrei dovuto passare davanti al monitor. Di solito i platform per PC, tranne qualche recente eccezione, non raggiungono lo stato dell'arte. Sia per i difetti congeniti della macchina, non adatta di per sé ad uno scrolling troppo veloce, sia perché comunque il mercato videoludico su Home Computer richiede prodotti leggermente differenti, i platform, di solito privilegiati dalle console, sul Pc non hanno mai raggiunto livelli eccezionali di qualità. Paragonati ai prodotti che normalmente girano sulle più prestigiose macchine da gioco, su un Home Computer, programmi di questo genere, non sono mai riusciti ad eguagliarne la tipica giocabilità. Avviato il gioco, dopo la semplice installazione, una lunga introduzione animata illumina il mio monitor: una sequenza in grafica renderizzata accompagnata da un'ottima musica, mostra un "videoclip" del nostro eroe e della sua Band. La sequenza è davvero ben realizzata, le buffe figure dei personaggi sembrano suonare realmente, e gli effetti in background non hanno nulla da invidiare alle migliori produzioni di MTV.

Poche volte mi è capitato di apprezzare veramente gli effetti speciali delle introduzioni dei giochi; l'artificio della grafica tridimensionale generata dal computer alla lunga perde il suo fascino, l'originale impiego invece di questo strumento in Jhonny, potrebbe preannunciare interessanti sviluppi nel campo della grafica in 3D. L'ottima introduzione quindi, lascia ben sperare sulla qualità del prodotto, anche se la fredda mente di un recensore non si lascia sedurre così facilmente da qualche luce colorata e da due o tre effetti sonori. A sciogliere gli ultimi rimasugli di scetticismo ci pensa allora il gioco vero e proprio: il platform è realizzato con una grafica mozzafiato, il nostro personaggio con in mano la sua chitarra mitragliatrice, è realizzato con una splendida grafica in "ray tracing", l'effetto realistico, per intenderci, è molto simile a quello ottenuto con Donkey Kong Country per Megadrive. Assieme al protagonista, tutti gli elementi del gioco sono stati realizzati con lo stesso procedimento. L'effetto tridimensionale è davvero affascinante, l'ambientazione esce letteralmente fuori dallo schermo, e le figure che si muovono al suo interno, lasciano pensare più ad un cartone animato che a un gioco su computer. L'ambientazione irreale in cui si viene immersi, alimenta ancor più l'idea di partecipare ad un "cartoon" vero e proprio; i numerosi antagonisti però, sono tanto simpatici a vedersi quanto letali: nel primo schema per esempio, alcuni Zombie dall'andatura dinoccolata e dallo sguardo bonaccione, non mancano di mettere i bastoni fra le ruote al nostro eroe, e piccoli e

verdi folletti, saltellando allegramente si dimostrano ben presto pericolosi avversari. Gli effetti di luce aggiungono poi l'ultimo tocco di classe, conferendo al gioco un'atmosfera ancora più suggestiva, alimentando il senso generale di tridimensionalità. Con una grafica così accurata ci si potrebbe aspettare una non eccessiva velocità di scrolling sullo schermo, ma anche questa logica deduzione è smentita dai fatti: la velocità con cui Johnny si muove attraverso il campo di gioco è più che soddisfacente, dando all'azione la giusta dinamicità. La struttura del "platform" è ben sviluppata, le azioni che si possono far compiere al nostro eroe dal ciuffo e il pizzetto viola, sono numerose. Johny, oltre a correre e saltare, può raccogliere oggetti, sparare ai nemici, e generare devastanti onde sonore. Come ogni "platform" che si rispetti lo scopo del gioco oltre a fare il maggior numero di punti possibile, è quello di giungere alla conclusione dello schema: più facile a dirsi che a farsi, il gioco fin dai primi quadri mostra tutta la sua complessità, fin dall'inizio sono necessarie le più assurde acrobazie, per portare il nostro altrettanto assurdo "rockettaro" alla conclusione del livello. Per ogni quadro "ufficiale", c'è per i più meticolosi, un sottoschema segreto pieno zeppo dei più diversi Bonus; come è logico aspettarsi, questi quadri nascosti sono ancora più difficili da completare, ma i giocatori che hanno l'ardire di avventurarvisi, vengono adeguatamente premiati. La varietà delle azioni consentite permette un'ottima giocabilità, smussando un po' l'inevitabile ripetitività del gioco, punto debole di ogni platform. Altro fattore che alimenta la longevità del gioco, è indubbiamente la sua lunghezza complessiva: per concludere il gioco dovrete percorre 5 ambienti principali, che a loro volta sono suddivisi in 4/5 schemi diifferenti. Per ogni schema o quasi, la scenografia cambia; la varietà di zone diverse da esplorare, quindi, è davvero numerosa, lasciando soddisfatti anche i più esigenti. Menzione davvero speciale alla musica e agli effetti sonori: ambedue sono davvero ben eseguiti, ad ogni schema corrisponde un brano musicale differente in stile Techno Ambient o Acid Jazz, il suono non è per nulla sacrificato, particolarmente entusiasmante è il rumore delle raffiche di mitra generate dalla chitarra di Johnny.
La particolare cura con cui è stato seguito il sonoro del gioco, è un aspetto tutt'altro che marginale, i brani musicali coinvolgono appieno il giocatore, che non solo gode di un ottimo gioco d'azione con un ottima grafica ma anche di un ottima colonna sonora. Tutto ciò aumenta ancora di più l'impressione di giocare un prodotto davvero completo, seguito con cura in ogni suo aspetto, e degno concorrente dei professionali "platform" dedicati alle "console".
Assieme al CD-ROM viene "regalato" il CD con le tracce musicali presenti nel gioco, un ulteriore incentivo per acquistarselo, vista poi la qualità dei pezzi, che in alcuni brani raggiunge livelli eccelsi.

Francesco Pepe

Si ringrazia "I Belée" Telefono: 02/4223771

il simpatico protagonista del platform in versione Pc che vi presentiamo questo mese. Attenti alle mitragliate musicali!

JOHNNY BAZOOKATONE

Genere: Platform
Casa: US Gold
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per girare il gioco necessita almeno di un Pc 486/66, 8 MBtye di Ram, e di una buona scheda sonora per poter apprezzare al meglio le stupende musiche. Non è necessario installare il gioco per farlo funzionare. Oltre a supportare i normali joystick, è possibile utilizzare anche il Gamepad della Gravis.

K VOTO 895

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PC CD-ROM

SPARATUTTO 3D

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

GRANDIOSO

Los Angeles, 1995: il sistema di difesa computerizzato, lo SkyNet, ha deciso che la razza umana è un pericolo...

Dopo un primo massiccio attacco nucleare decide di procedere alla sistematica eliminazione di tutti i superstiti. Los Angeles 2015: dalle labbra morenti di un soldato che vi ha salvato la vita, il sergente Roberts, ricevete una preziosa eredità, quella di rintracciare la sua macchina tra le rovine della città, avvisare via radio la resistenza e scappare verso nord, aggirando le linee nemiche verso il quartier generale dei ribelli. Il loro comandante è il colonnello John Connor (e se avete seguito la storia al cinema vi ricorderete senz'altro di chi stiamo parlando). Figlioli! (esclamazioni più colorite mi verrebbero cassate dal buon Monty), sarà che questo motore in 3D reale fa miracoli, ma questo terminillo è proprio uno sballo. Il sonoro è gran-dis-si-mo: innanzitutto, mentre vagate nella mezza luce della devastazione più totale e non vedete nulla - a tal proposito raccomando di giocare nottetempo con tutte le luci spente (ma declino ogni responsabilità derivante dalla vostra progressiva cecità) - vi si formeranno rivoletti di gelido sudore giù per la schiena quando sentirete i sordi tonfi delle gambe idrauliche dei bipedi Raptor (contro i quali consiglio un fuoco rapido ed incessante, anche di piccolo calibro) o dei loro fratelli maggiori Flencer (scappare rapidamente, attaccare e tornare a darsela a gambe sembra essere il miglior modo per sopravvivergli), il monotono blip-blop delle mine antiuomo volanti (i Seeker) od il fastidioso risucchio tipico del decollo dei mini-flyer da perlustrazione (H/K Scout. Consiglio pratico: rapido giro di 360° per accertarsi la provenienza del nemico. Se siete sufficientemente veloci riuscirete a togliervi di mezzo prima della loro reazione - il puntamento al buio è difficile per tutti. Grande acustica anche nei particolari quando ricaricate; molto realista la riproduzione di spari ed esplosioni. A tal proposito raccomanderei l'uso di una cuffia, a meno che non viviate in pieno deserto od in un ospizio (ma attenzione agli infarti di chi si dimentica l'apparecchio acustico acceso). Tanto rumore per nulla, direte voi. Nulla? Cari Doomisti o Dukisti (dal mese scorso mi sa che ce ne saranno molti, vero Jumpy?), un arsenale così, sino ad ora, ve lo sareste sognato per Natale: a vostra disposizione ci sono una spranga di

Los Angeles, 1995

piombo - sempre disponibile ma poco funzionale sui robot (meglio usarla su furgoni o casse da aprire...) - una mitraglietta leggera (tipo Uzi, per intenderci), la sorella maggiore (!, no comment), un fucile da battaglia (il mi-ti-co M-16), un fucile a pompa (devastante ma lentino da ricaricare, ottimo contro gli Hik Scout). Per chi preferisce qualcosina di più consistente l'ardua scelta andrà fatta tra un lanciagranate (attenzione al corto raggio) o un lanciamissili (stesso problema di gittata ma doppia capacità distruttiva). I più snob potranno utilizzare un fucile laser, una pistola al plasma o un fucile al plasma (molto più potente di quanto si possa immaginare) e i più esosi troveranno cannoni per entrambi i gusti (e decisamente utili contro gli enormi ma lenti ragnoni chiamati Spiderbot). Carina infine la possibilità di scegliere il metodo di puntamento delle vostre armi: laser o a mirino fisso. Finito? Neee! Grazie alla vostra grandissima abilità siete in grado di lanciare oggetti anche trasportando quel popò di armamentario testé descritto. Sì, ma lanciare cosa? Simpatici oggettini reperibili strada facendo, cosucce tipo cocktail molotov (di facile reperimento), bombe "pipe" (sono fatte in casa, non si trovano per strada), granate a frammentazione (che possono anche essere sparate con l'apposito lanciagranate), bombe "canister" (fate in modo di essere ben riparati quando le usate) e cariche "satchel": esplosivi al plastico dotati di timer, hanno un enooooorme potere devastante. Mollatele a terra e datevela a gambe (è una delle poche armi capaci di fermare il Goliath; per fortuna se ne vedono pochi in giro, ma se vi capita di incontrarne uno - e quando lo vedrete saprete d'istinto che è lui - non fate gli eroi: sparite all'istante). Ma attenzione. Le armi non sono le uniche cose che troverete sul vostro cammino. Come avrete intuito ci sono armature (in plastica o, meglio ancora, kevlar) e kit medici per aiutarvi dopo tante spesso inevitabili mazzate. E se trovate qualche mezzo, diciamo così, abbandonato? No problem. In Terminator potrete anche guidare macchine o velivoli (gli H/K Fighter, disponibili in alcune missioni, gentilmente offerti dalle forze della resistenza). Molto bella e funzionale la mappa che vi permette anche di studiare una zona prima di buttarvici a capofitto. Molto curato il movimento, che permette di compiere qualsiasi movimento (quattro direzioni, alto, basso, saltare, strisciare) in tempi fin troppo reali (siate leggeri nel tocco, la pratica - comunque - viene giocando). Ovviamente non poteva mancare, tra tutti i nemici che abbiamo incrociato in questo mio tedioso delirio-guida allo *shock del futuro*... lui. L'unico, inimitabile e quasi indistruttibile Terminator. Che vi si presenti come semplice endoscheletro o con la tutina in similpelle umana del modello T-600 è sempre una gran scocciatura.

Luca Fassina

THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Virgin
Sviluppatore: Bethesda Softworks

PC CD-ROM

Serve un 486 con 50 Mhz, 8 mega di RAM, un CD Rom 2x, DOS 5.0 o superiore, scheda SVGA, 20 MB di spazio libero su Hard Disk. Si può giocare con tastiera, joystick o mouse (sempre comunque combinato con la tastiera).

K VOTO 880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
MAH! SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE OK CORRETE!
P

PC CD-ROM

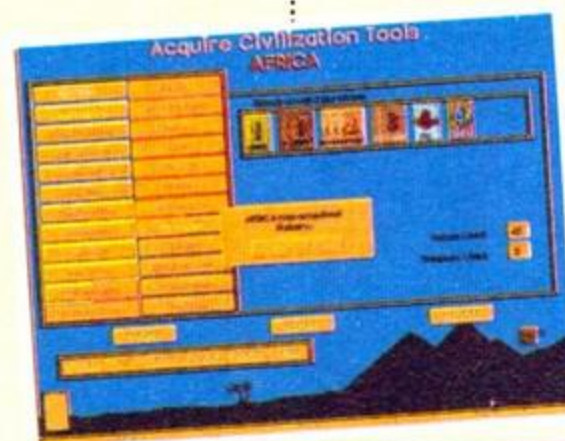
ADVANCED CIVILIZATION

STRATEGICO

APPASSIONANTE

Ancora un altro?! Questo è quello che forse si staranno chiedendo molti di voi, ma questa volta si tratta della trasposizione digitale di un vecchio gioco da tavolo.

La Avalon Hill aveva lanciato il gioco "Civilization" quasi un ventennio fa. A questo aveva fatto seguito una nuova edizione, abbastanza diversa e più complessa, appunto "Advanced Civilization". Ora, a distanza di tutto questo tempo, la Avalon ha deciso di importare il gioco sui vostri amati monitor, memore forse del successo che ha avuto il gioco della Microprose. Il fatto che però si tratti di una conversione di un gioco da tavolo ci porta subito ad una importantissima differenza tra i due programmi: Civilization era un gioco lunghissimo e credo che davvero pochi siano riusciti a raggiungere l'obiettivo finale. Qui invece una partita può durare relativamente poco, e comunque può essere finita in una giornata. All'inizio del gioco, che può avere un massimo di nove giocatori che giocano con lo stesso computer o via rete, viene stampato sullo schermo il tabellone di gioco e vengono assegnati due "segalini" che possono essere mossi a piacere. A ogni turno verrà aggiunto un segnalino nelle zone che ne contengono uno e due segnalini in tutte le zone che ne contengono più di uno. Se si spostano almeno sei segnalini in una stessa zona, sarà possibile in quella zona costruire una città, che rappresenta una prerogativa importantissima visto che alla fine del turno "pescherete una carta" per ogni città che possedete. Occorre però avere in gioco due segnalini per ogni città, per poterle sostenere economicamente. Se questo non avviene, sarete costretti a distruggere tutte quelle in eccesso. Potrete costruire anche delle navi che vi permetteranno di raggiungere isole e farvi sbarcare i vostri segnalini che avete caricato. Le navi devono essere mantenute spendendo un punto dal tesoro ogni turno o utilizzando un segnalino nella zona in cui è presente la nave (quest'ultima soluzione però risulterà molto più onerosa). Le carte pescate alla fine del turno devono essere usate in combinazione fra loro per acquistare abilità. A ogni turno si possono anche scambiare tra i giocatori. E' possibile anche pescare carte di calamità che influenzeranno negativamente il vostro operato. Più costruirete città e acquisirete abilità, più la vostra civiltà avanzerà in uno speciale tabellone che rappresenta l'obiettivo finale. In sostanza il gioco, pur con le affinità relative al tema trattato, è sostanzialmente molto diverso da Civilization.

Gabrio Secco

ADVANCED CIVILIZATION

Genere: Strategico
Casa: Avalon Hill
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

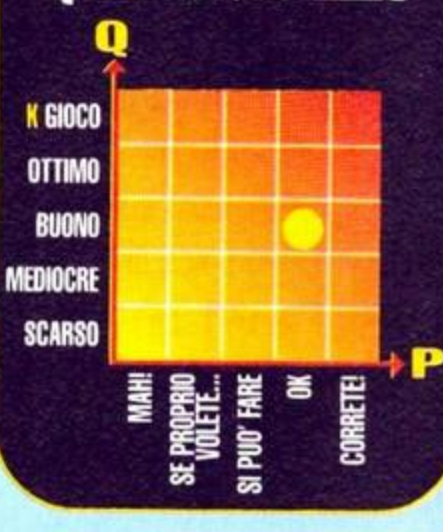
Il gioco dovrebbe girare bene con qualunque configurazione. Può essere istallato su HD ma occorrerà sempre il CD per farlo partire (lo legge in solo mezzo secondo) onde evitare copie clandestine.

K VOTO 730

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

LOCUS

Uno sport del futuro ambientato in arene supertecnologiche e giocato da tre squadre contemporaneamente? Uhm, l'idea non è male; è un vero peccato che la realizzazione non sia convincente...

NOIOSO

Siamo in un lontano futuro e gli sport così come li intendiamo adesso non esistono più, essendo ormai solo antiquate vestigia del passato. Impera invece Locus, l'unico crudele passatempo televisivo idolatrato da miliardi di persone alienate. La sua popolarità è tale che ormai qualsiasi organizzazione sociale (o anti-sociale) si ritiene in obbligo di possedere almeno una squadra. Governi, mega-corporazioni e persino la mafia sponsorizzano od organizzano incontri seguiti da sterminate platee olotelevisive. Questo sedicente sport è abbastanza complesso da spiegare: in un'arena dalle forme insolite e sempre diverse, tre squadre formate da due giocatori che pilotando una navicella a reazione devono affrontarsi senza esclusione di colpi con l'obbiettivo di tirare una palla di metallo nella porta (piramidale!) delle due squadre avversarie. E' possibile effettuare assieme al proprio compagno tutta una serie di finte, di passaggi, di tiri e di intercetti che rendono tutto sommato interessante lo svolgersi del gioco, che però nelle prime partite risulterà abbastanza ostico sia nella comprensione che nella sua esecuzione. Con tre gol si elimina una squadra avversaria, e vincendo due partite su tre (una sul campo di ognuna delle squadre partecipanti), si viene acquistati da una squadra più forte che gioca in un girone più difficile. Le squadre in tutto sono dodici, come dodici sono le arene di gioco (più alcune arene bonus). Ecco, il gioco è fondamentalmente tutto qui, distinguendosi per una buona grafica sia in alta che in bassa risoluzione, oltre che per una sezione audio di discreto livello. Ciò che mi ha favorevolmente impressionato è il grande supporto dato ai caschi di realtà virtuale e al gioco multiutente. Praticamente funzionano alla perfezione tutti i caschi più diffusi (CyberMaxx, I-Glasses e il mitico Forte VFX-1), mentre fino a sei persone contemporaneamente possono prendere parte alla partita se collegate ad una rete locale. E' possibile anche giocare via modem o via seriale contro un avversario umano, oppure farlo via Internet. Il problema è che il gioco ha dimostrato di avere non poche "magagne" che possono rovinare la vita (ludica) dei giocatori. Anzitutto il manuale è veramente scarno e non risulta di nessun aiuto durante la difficile fase di installazione del gioco, che non indica chiaramente come ogni settaggio di grafica e sonoro necessiti di una buona dose di RAM aggiuntiva. Infatti, con una macchina base dotata di "soli" 8 Mb, il gioco spesso si rifiuta di partire, non sempre fornendo indicazioni sulle ragioni del blocco. Quindi, se non si possiedono almeno 12 Mb di RAM, Locus girerà solo in bassa risoluzione e con qualità audio ridotta, il che non è proprio il massimo della vita. Anche la configurazione dei famigerati *config.sys* e *autoexec.bat* risulta difficoltosa da effettuare e sul manuale non vi è alcun consiglio della casa produttrice su come dovrebbero essere strutturati questi due file. Insomma, di giochi migliori di Locus in giro ce ne sono davvero tanti, sia per facilità di installazione che per il divertimento procurato.

Giampaolo Moraschi

Si ringrazia I Belée tel. 02/4223771

LOCUS

Genere: Azione 3D
Casa: GT-Interactive
Sviluppatore: Zombie

PC CD-ROM

Il gioco richiede minimo un 486/66, 8 Mb di RAM e una SVGA con 512K di memoria video. Per ottenere l'alta risoluzione è indispensabile possedere 12 Mb di RAM. Sono supportate tutte le più comuni schede sonore ed è indispensabile possedere un mouse.

K VOTO
750

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane mesi anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

PC CD-ROM

AVVENTURA

APPASSIONANTE

La Pulse Entertainment ci propone un'avventura che si ispira alle Metamorfosi di Kafka; verremo infatti trasformati in uno scarafaggio e dovremo riuscire a tornare alla forma umana prima di finire soffocati dal DDT di qualche massaia.

SE IL BUONGIORNO SI VEDE DAL MATTINO...

La vostra vita non è mai stata un susseguirsi di successi, ma questa volta avete in mano la carta vincente. Siete pronti a partire per il Messico con una valigia piena zeppa di dollari con cui cominciare una nuova vita, ma dovete portare con voi il talismano; ma non appena lo sollevate davanti a voi una strana luminosità inizia ad avvolgervi, facendovi perdere i sensi. Quando vi riprendete siete stati trasformati in uno scarafaggio e vi trovate persi negli anfratti sotto casa vostra senza uno scopo e senza una speranza di salvezza. Quando si nasce fortunati...
Questa è la storia che vi narra il filmato introduttivo di Bad Mojo (letteralmente Il Talismano Maledetto), la nuova avventura grafica della Pulse Entertainment. Da qui in poi dovrete iniziare ad esplorare il mondo intorno a voi per cercare di capire chi siete (il vostro passato è infatti avvolto nel mistero), cosa vi è successo, ma soprattutto cosa dovete fare per tornare alla normalità.
Purtroppo per voi siete diventati in tutto e per tutto uno scarafaggio, quindi dovrete muovervi, agire e "pensare" come farebbe uno scarafaggio. Pertanto non sarete in grado di manipolare nulla e non avrete a disposizione un inventario, ma dovrete limitarvi al massimo a spingere o tirare gli oggetti più piccoli che sono alla vostra portata. Inoltre non saprete nuotare, il che si traduce nell'impossibilità di attraversare zone in cui si sono raccolti liquidi: pozzanghere, macchie di umidità, il contenuto di barattoli rovesciati e altro. Per fortuna potrete comunicare con gli altri insetti che troverete in giro per la casa e che vi forniranno utili informazioni sui maggiori pericoli che vi attendono e su come eliminarli: aspirapolvere, insetticida, gatti affamati, fuoco.
Vi aspetta comunque un futuro davvero difficile, e vi capiterà spesso di restarci secchi; per questo in Bad Mojo avrete a disposizione un certo numero di vite per giocare, prima che la partita abbia fine. Naturalmente è più che mai consigliato salvare spesso la vostra posizione per evitare di rifarsi lunghe sezioni di gioco a causa di una morte improvvisa.

La prospettiva di gioco è sicuramente innovativa, ma risente di eccessiva dispersività

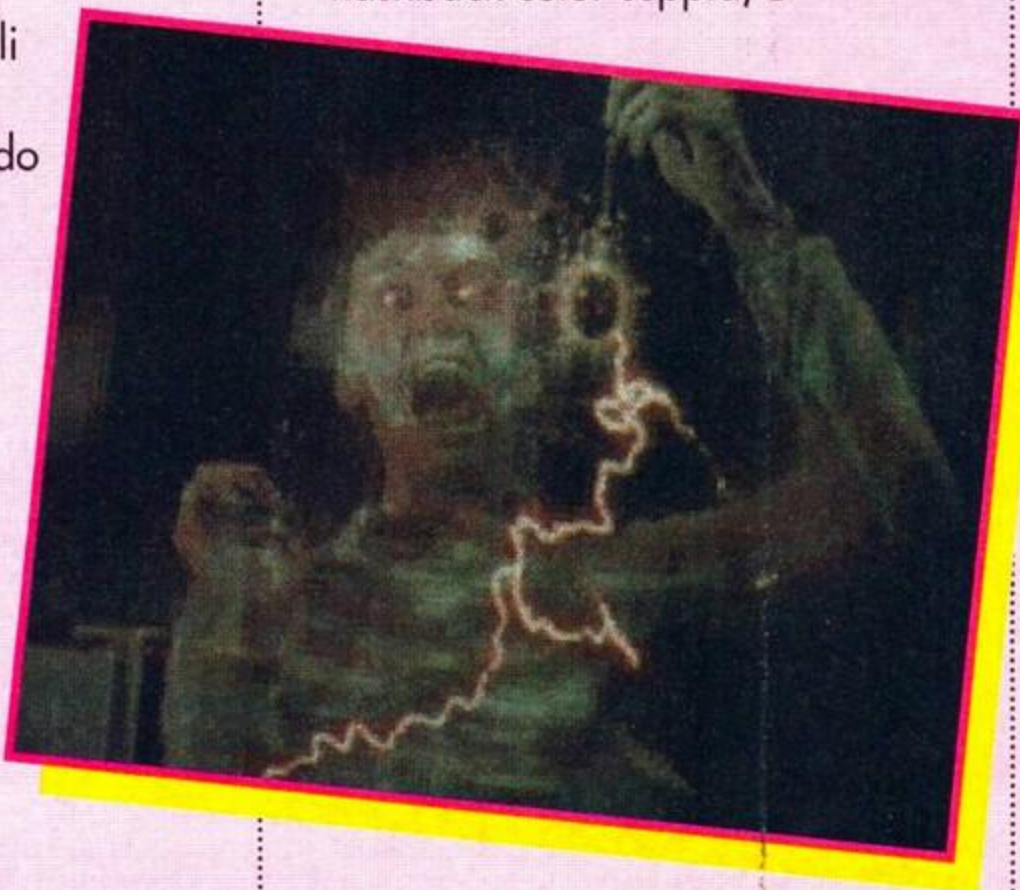
A SPASSO CON DAISY

Date le vostre ridotte dimensioni, la prima cosa che si nota di Bad Mojo è la sterminata vastità degli scenari che dovrete perlustrare. Le

stanze della stamberga dove vivete sono numerose e piene zeppe di oggetti, la maggior parte dei quali nasconde qualche informazione preziosa; e ciascuna stanza risulterà a sua volta composta da tantissime schermate diverse, visto il rapporto di scala con le vostre dimensioni. Vi toccherà quindi passare un sacco di tempo a camminare di qua e di là, alla ricerca di indizi, oggetti utili o altri insetti da cui ricevere utili informazioni.
Sul vostro cammino non mancheranno comunque gli enigmi da risolvere. Zone inizialmente inaccessibili infatti potranno essere raggiunte solo eseguendo qualche particolare operazione sulle poche cose con cui potete interagire; oppure azionando qualche meccanismo (ad esempio la radio nel sotterraneo) vi verrà proposto un filmato che cercherà di fare un po' di luce sui misteri che vi riguardano.
La struttura di Bad Mojo è tutta qua, e il suo fascino e i suoi problemi sono tutti racchiusi in questa formula di gioco. Infatti, anche se il punto di vista da cui è vissuta l'avventura è assolutamente innovativo e lascia spazio a molte interessanti situazioni inedite, è anche vero che le dimensioni esagerate dei vari locali e la povertà delle azioni che possiamo compiere inducono una sensazione di dispersività eccessiva.
La curiosità spinge ad esplorare sempre volentieri nuovi ambienti, rappresentati con sconcertante verismo, alla ricerca di qualcosa di nuovo: un filmato, un aiuto, un evento speciale; ma l'assoluta mancanza di oggetti non permette la costruzione di enigmi articolati, e l'assenza di uno scopo ultimo e ben definito da raggiungere impedisce di farsi un'idea anche solo vagamente precisa di ciò che va fatto.
La storia dietro a Bad Mojo è comunque molto intrigante, e se avrete la pazienza di applicarvi con impegno all'esplorazione del gioco, sarete ampiamente ricompensati dallo svolgersi della trama, sapientemente ricostruita sul ritrovamento di alcuni oggetti chiave (come ad esempio la scatola dei sigari, sempre nel sotterraneo).

LUCCIOLE E GRILLI (LUCI E SUONI)

Graficamente il programma della Pulse Entertainment è una piacevole sorpresa, con una buona qualità media dei filmati (belli i flashback color seppia) e un'ottima realizzazione della grafica statica (tutta renderizzata), tanto realistica da risultare in alcuni casi persino raccapricciante. I frequenti cambi di inquadratura evitano di rendere troppo piatto l'aspetto visivo del gioco, e rendono perfettamente la profondità degli scenari, specie nel passaggio dalle due alle tre dimensioni, quando vi arrampicate su qualche oggetto.
Il sonoro non è di quelli che si ricordano negli anni, ma svolge dignitosamente il suo compito (bello l'effetto acqua quando il vostro scarafaggio cerca di nuotare) e diventa di ottima qualità durante i filmati; i dialoghi digitali sono buoni e sufficientemente chiari, ma non possono essere sottotitolati.
L'interfaccia di controllo riflette la semplicità dell'impostazione che è stata data al gioco: potete muovere lo scarafaggio sullo schermo con i tasti cursore, e per muovere un oggetto basta avvicinarsi e spingerlo. Premendo la barra spaziatrice, invece, attiverete il menù di controllo principale, attraverso cui salvare o caricare le partite in corso, rivedere l'introduzione o configurare le impostazioni del programma.
Tecnicamente quindi Bad Mojo non ha nulla da farsi rimproverare, e risulta nel complesso un'esperienza piacevole e molto originale; non aspettatevi però un'avventura che vi incateni alla sedia con continui colpi di scena ed effetti speciali clamorosi.
La trama è comunque validissima, peccato solo che sia fin troppo "allungata" dalla dispersività generale del gioco. Se siete giocatori motivati vi soddisferà.

Antonio Perna

bad mojo

Genere: Avventura
Casa: Pulse Entertainment
Sviluppatore: Interno

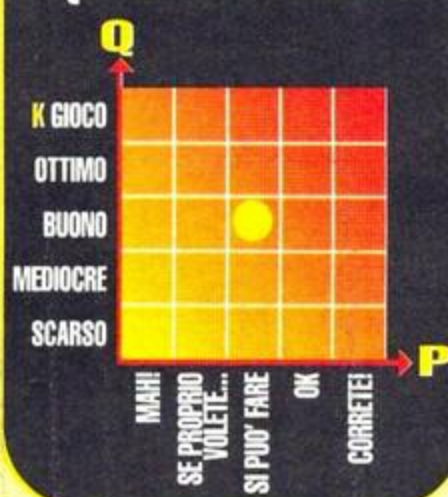
PC CD-ROM

Per vestire i panni del perfetto scarafaggio occorrono un 486 DX2 66 con 8 MB RAM, un CD ROM a doppia velocità, una scheda sonora supportata da Windows, sistema operativo Windows 3.1 o superiori. Supporta Windows 95.

K VOTO 850

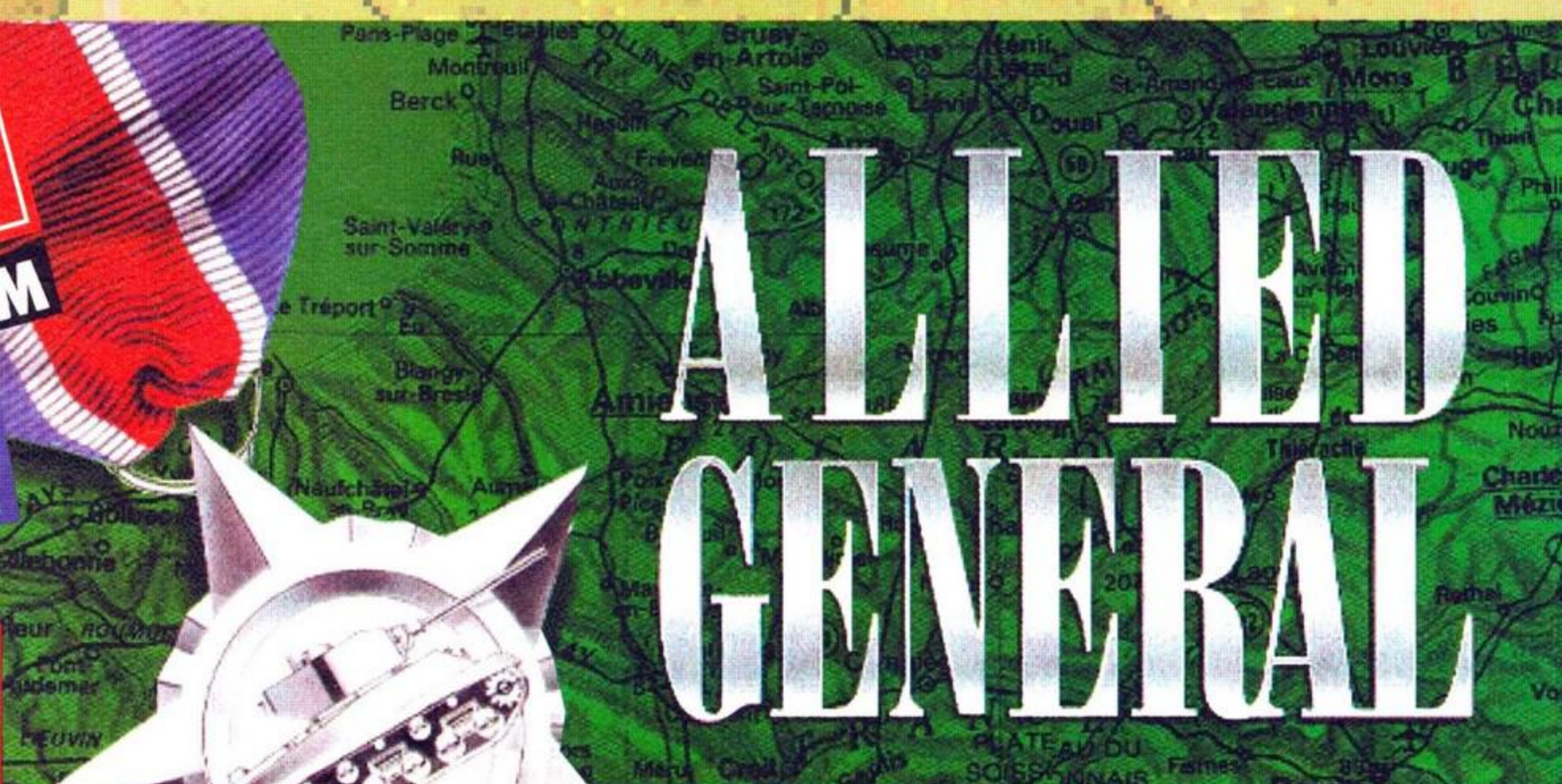
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

PC CD-ROM

STRATEGIA

ALLIED GENERAL

Dopo il successo di Panzer General la SSI propone un interessante seguito che non mancherà di appassionare gli estimatori delle simulazioni strategiche e dei wargames.

Negli Stati Uniti le simulazioni strategiche sono da sempre molto giocate e seguite dagli utenti di PC più maturi, che si divertono emulando le gesta di generali famosi, combattendo le battaglie più conosciute della storia. In Italia quello dei Wargames non è un genere che riscuote successi di grandissima risonanza, anche se un'affezionata nicchia di fedelissimi garantisce sempre una certa diffusione ai giochi che effettivamente hanno un qualcosa in più. La complessità di gestione e la mancanza di ritmo, caratteristiche tipiche dei wargames strategici, sono considerate la causa principale della scarsa diffusione di questo tipo di programmi; per questo motivo la SSI, da sempre leader del settore, ha cambiato il look delle sue simulazioni, introducendo una pratica interfaccia punta e clicca a icone e una grafica descrittiva molto intuibile per semplificare al massimo il rapporto tra il giocatore e il gioco, senza svilirne le caratteristiche di complessità e completezza della simulazione strategica. Il primo titolo programmato con questa esplicita impostazione è stato Panzer General, uscito alcuni mesi fa (recensione su Kappa n° 78 di Novembre) e che ha riscosso un notevole successo per un gioco del suo genere. Sulle orme di questo primo titolo viene ora messo in vendita Allied General, un nuovo gioco che costituisce in pratica un'estensione del precedente, pur non essendo una sua diretta espansione. Allied General infatti è un programma indipendente che non prevede nessun tipo di legame con Panzer General, anche se ne eredita interamente l'impostazione tecnica e della giocabilità.

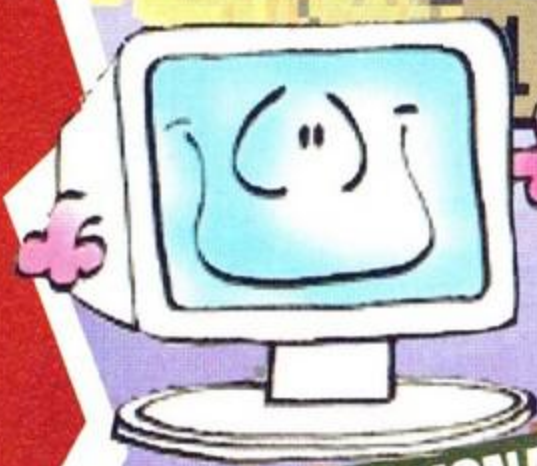
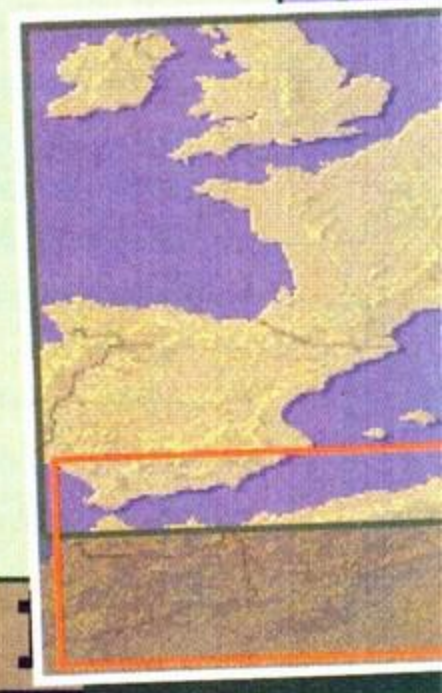
APPASSIONANTE

ALLIES ON THE MARCH

NEI PANNI DI PATTON E MONTGOMERY

Investiti del grado di generale dalle forze alleate, in Allied General avrete a disposizione tre campagne militari di ampio respiro da portare a termine per eliminare la minaccia nazista durante la Seconda Guerra Mondiale: la guerra in Africa del Nord, l'invasione dell'Europa occidentale e la difesa della Russia (comandando le truppe dell'Armata Rossa). Gli scenari di ogni campagna (in tutto sono 39) possono anche essere giocati singolarmente; in questo caso avrete la possibilità di vestire anche i panni del tedesco e giocare ogni missione singola come generale della Wehrmacht. Il campo di battaglia è rappresentato a esagoni, con le caratteristiche proprie del tipo di terreno che viene raffigurato: pianeggiante, paludoso, desertico, urbano; le unità militari sono rappresentate graficamente da un'immaginetta che riprende le fattezze dei veicoli originali, permettendone l'immediata

L'interfaccia è semplificata al massimo grazie a un efficace e intuitivo sistema punta e clicca a icone

identificazione. Sul bordo dello schermo sono riportate le icone con cui controllare il gioco, muovere i propri mezzi, farli attaccare o acquisire informazioni. Ogni scenario ha determinati obiettivi da raggiungere per essere completato; a seconda delle perdite subite e dei turni impiegati per portare a termine i propri compiti, il programma calcolerà dei coefficienti di merito che determineranno il peso della vittoria conseguita. In base a questi coefficienti avrete una maggiore o minore disponibilità di mezzi di rinforzo e

di elementi addestrati; lo stesso dicasi per le vostre unità. Con il procedere delle battaglie infatti i vostri soldati guadagneranno esperienza e diventeranno sempre più efficienti in combattimento, subendo meno perdite e infliggendo sempre più danni al nemico; quindi diventerà di prioritaria importanza non dilapidare il patrimonio di esperienza acquisito sul campo esponendo inutilmente le vostre truppe scelte. Naturalmente il programma si occuperà di simulare realisticamente tutte quelle variabili che influenzano gli esiti di uno scenario come il concentramento o la dispersione delle forze sul terreno, le condizioni meteo, l'esperienza dei reparti impiegati, la superiorità aerea nel settore delle operazioni. Quest'ultima voce è di fondamentale importanza, specie negli scenari di fine guerra, in quanto l'utilizzo combinato dei bombardieri e dei caccia può non solo seminare distruzione tra le truppe a terra, ma anche eseguire ricognizioni molto dettagliate che mettano a nudo l'intera disposizione delle forze nemiche, permettendo di prevederne le mosse. Nella maggior parte degli scenari avere la supremazia aerea significa vincere.

COSA È CAMBIATO

Scenari nuovi a parte le differenze che distinguono Allied General da Panzer General sono ben poche, anche se rilevanti: la grafica è stata migliorata passando all'alta risoluzione, il gioco gira adesso solo in ambiente Windows, sono stati aggiunti alcuni intermezzi animati sul CD ed è stata prevista una modalità per giocare in E-mail; il resto è cambiato poco. Tecnicamente Allied General non ha niente di clamoroso da offrire, anche se si comporta più che dignitosamente nel fare quello che deve; forse l'unica pecca fastidiosa è che risulta un po' rallentato dall'ambiente Windows, ma non trattandosi di un gioco d'azione si può anche soprassedere. Il difetto peggiore del gioco è la riduzione eccessiva che è stata fatta delle schermate riassuntive con i dati sulle varie unità, di cui viene data una descrizione relativa ai soli parametri costitutivi un po' stringata; e il manuale non contribuisce di certo a colmare questa lacuna informativa, che tutto sommato in una simulazione strategica si fa sentire abbastanza. Parlando dell'interfaccia di controllo, quella di Allied General è tutta impostata a finestre, e risulta molto versatile e immediata: anche se le cose da fare sono numerose, difficilmente capita di fare confusione; la padronanza del gioco è quindi assoluta. Ad ogni modo questo non significa che Allied General sia facile da battere. Prima di riuscire a vincere dovrete infatti entrare appieno nella filosofia del gioco, cercando di capire il "comportamento" dell'intelligenza artificiale del programma nei vari frangenti. Dal canto suo il gioco reagirà in maniera piuttosto abile alle vostre mosse, e spesso riuscirà a mettervi in difficoltà, soprattutto a causa dell'esiguo limite di tempo che avrete a disposizione per terminare gli scenari e che vi costringerà più di una volta ad esporvi troppo. Concludendo, per gli appassionati di wargames Allied General è sicuramente un titolo interessante, pratico da giocare ma in grado di garantire un'ottima sfida a lungo termine; eccellente anche l'opzione a due, specie nella modalità a distanza via E-Mail. Se vi era piaciuto Panzer General non resterete delusi e avrete a disposizione tante nuove campagne con cui misurarvi; ma se non vi piacciono i wargames a turni non troverete nulla che vi esalti.

Antonio Perna

ALLIED GENERAL

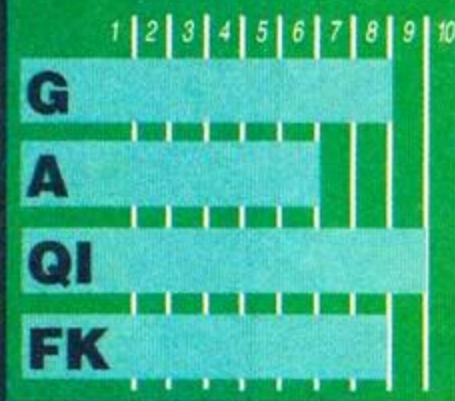
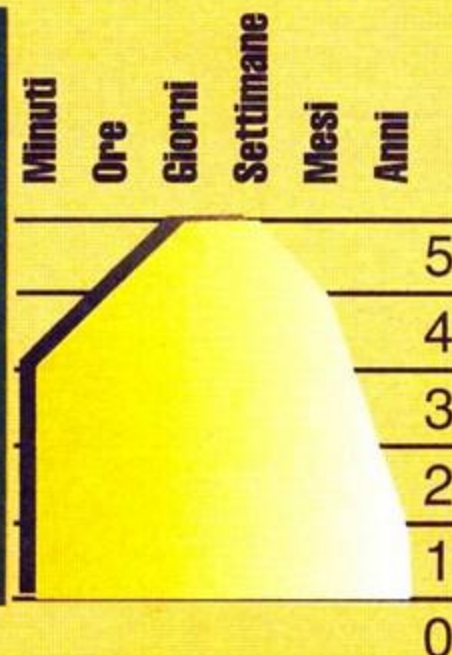
Genere: Simulazione strategica
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

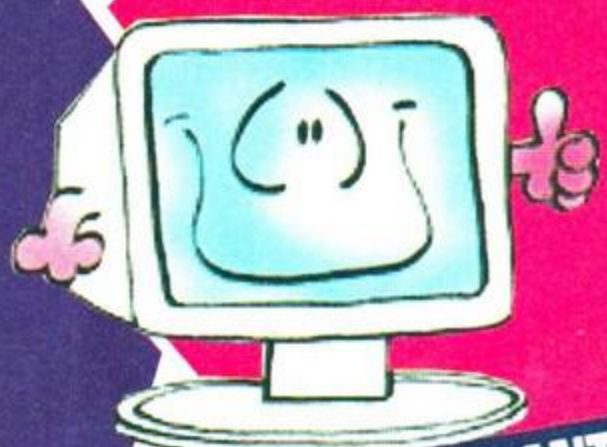
PC CD-ROM

Le richieste hardware sono esigenti: 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, 35 Mega di spazio su HD (l'installazione da 6 MB rallenta troppo il programma), scheda video SVGA, CD ROM doppia velocità, Windows 3.1 o Windows 95. Si raccomanda un Pentium con 12 MB RAM... Salute !

K VOTO
810

G / A / QI / FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

ANGEL DEVOID
FACE OF THE ENEMY

PC CD-ROM

APPASSIONANTE

AVVENTURA

Un nuovo adventure è in arrivo dalla Mindscape, ma questa volta non ci saranno solo tanti enigmi da risolvere. Nel futuristico mondo di Angel Devoid la cosa più difficile è la nostra sopravvivenza!

Il mio nome è Bond... James Bond... Quante volte abbiamo sentito pronunciare questa frase da tutti gli attori che hanno interpretato la più famosa saga giallo-investigativa-poliziesca della storia del cinema, quella di James Bond per l'appunto, lo 007 più famoso del mondo. In un altro contesto e in un'altra epoca, la sentiremo pronunciare un'altra volta, o per meglio dire, la leggeremo sul libretto di istruzioni che accompagna questo bellissimo giallo adventure della Mindscape, Angel Devoid - Face Of The Enemy. Il periodo nel quale svolgeremo le nostre azioni non è veramente precisato, ma l'atmosfera tangibile, le armi e i nemici che incontreremo ci suggeriscono che siamo in qualche posto del mondo trasformato in un incubo del futuro. Come ex-poliziotti e abili tiratori dovremmo essere in grado di risolvere senza alcun problema il dilemma che ci affligge. Ma il problema è che la fonte di tutti i nostri guai la capiremo non appena ci alzeremo dal letto dell'ospedale nel quale siamo ricoverati e ci guarderemo allo specchio... Il volto di Jake Hard - il nostro nome - non è più lo stesso. Sullo specchio delle nostra camera da letto, infatti, compare la faccia di Angel Devoid, il nostro più acerrimo nemico. Cosa sarà successo? Come potremo spiegare ai nostri colleghi chi siamo in realtà? Come potremo riprendere il pieno possesso della nostra vita? E' quello che dovremo scoprire nel corso dell'avventura montata su ben quattro CD pieni di ogni sorta di effetti speciali e di... rischi. L'unica cosa certa, è che non possiamo perdere neanche un secondo ad arrovellarci, perché l'infermiera che ci ha tolto le bende dal voto è già andata a chiamare uno dei nostri ex-colleghi che, armato fino ai denti, si sta dirigendo velocemente verso la nostra camera. Un balzo dalla finestra e via... in fuga per la città, armati - per il momento - solo di tanti dubbi e di una terribile confusione in testa. Ecco qua, in breve, la situazione che la Mindscape e i suoi sviluppatori hanno creato per noi, infarcendola di una infinità di opzioni e di altri bei trabocchetti che dovremo evitare. Una delle differenze più importanti che immediatamente saltano all'occhio, rispetto a qualsiasi altro adventure, è che in Angel Devoid la cosa più facile che ci

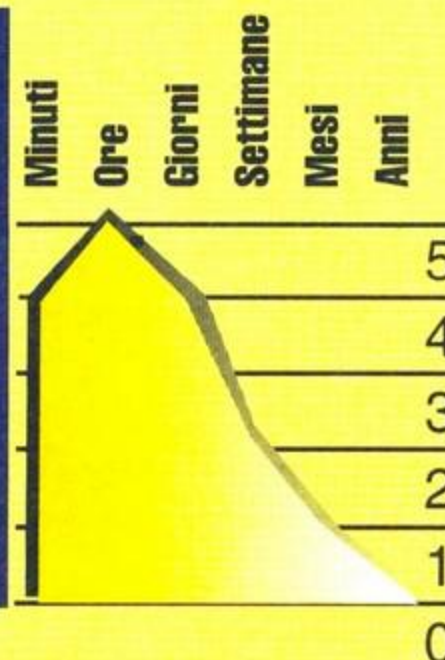
possa accadere è perdere la vita. A fucilate, tagliati da uncini alla Wolverine, spezzati in due da un campione di arti marziali o fatti in pezzettini da un'esplosione, non importa, quel che conta è che a ogni angolo che svolteremo la nostra vita sarà sempre in pericolo. Altre differenze sostanziali con gli adventure finora conosciuti, non ce ne sono molte. Interessante è il fatto che spesso, prima di iniziare un dialogo con qualcuno che prima consideravamo uno spietato criminale - e che adesso è tra i pochi che possono darci delle dritte sul da farsi - apparirà sullo schermo una finestra nella quale scegliere il nostro atteggiamento nei suoi confronti: lo vorremo interpellare comportandoci da angioletti, o lo incalzeremo come avrebbe fatto proprio il nostro acerrimo nemico? A voi la scelta. L'azione è un altra cosa estremamente sviluppata in questo adventure che, per certi versi, sembra mischiare i segreti di un Frankenstein alla violenza di Doom. Il tutto si svolge in un'atmosfera surreale, che per molti versi ci ricorda Blade Runner, sia per l'ambientazione nel tempo, che per la tensione palpabile. Tutto Angel Devoid si svolge in soggettiva e la possibilità di interagire con l'ambiente circostante è molto ampia. L'interfaccia presenta alcune varianti interessanti rispetto al passato. Non avremo più a disposizione solo un archivio oggetti, ma anche un archivio dei personaggi coi quali abbiamo già avuto a che fare, per poter - all'occorrenza - investigare sui loro dati in modo da trarre degli importanti suggerimenti che ci possano tornare utili in seguito. C'è poi un altra variante simpatica: trattandosi di un gioco ambientato nel futuro, in una sorta di cybercity, non poteva mancare un computerino da polso che in qualche modo ci potrà mettere sull'avviso, dandoci informazioni su pub, locali e personaggi che un tempo conoscevamo e che ora abbiamo dimenticato... Ah, già! Una cosa importante è che anche la nostra memoria è un po' alterata rispetto al passato! Venendo alla grafica, Angel Devoid è molto curato, ma dopo tutto con quattro CD a disposizione è difficile fallire su questo punto. Le sequenze filmate presentano situazioni interessanti, come un'abbondanza di signorine carine e lascive - dato l'ambiente - che non mancheranno di attrarre la vostra attenzione. Occhio, però, perché proprio queste possono essere le più pericolose. Quindi non fatevi ingannare da grandi occhioni e gambe lunghe. Per finire, passiamo alle note dolenti. A dire il vero non ce ne sono poi moltissime, dopotutto gli adventure scorrono su schemi abbastanza prefissati, ma principalmente dobbiamo ancora riscontrare i soliti problemi che troppe volte ci affliggono: la lingua e la configurazione necessaria. L'inglese, anche in slang, è al solito un ostacolo piuttosto difficile da superare per chi non è padrone della lingua e non potendo contare neppure sui sottotitoli, diventa ancora più ostico. Per quanto riguarda la configurazione, bisogna, ahinoi, rilevare ancora una volta il fatto che quello che ci suggeriscono le case di produzione, difficilmente ha poi un effettivo riscontro pratico. L'ormai configurazione standard che prevede l'utilizzo di un 486-66 con 8 Mega, è sufficiente per giocare, ma al solito comporta una lentezza di scrolling e una serie di scatti di immagine che veramente finisce per rendere nervosi. Considerando poi che una tale situazione è stata riscontrata con 16 Mega, ci chiediamo il perché si debbano dire continuamente delle mezze verità: vi possiamo assicurare che il Pentium è più che necessario!

Daniele Falzone

ANGEL DEVOID
FACE OF THE ENEMY

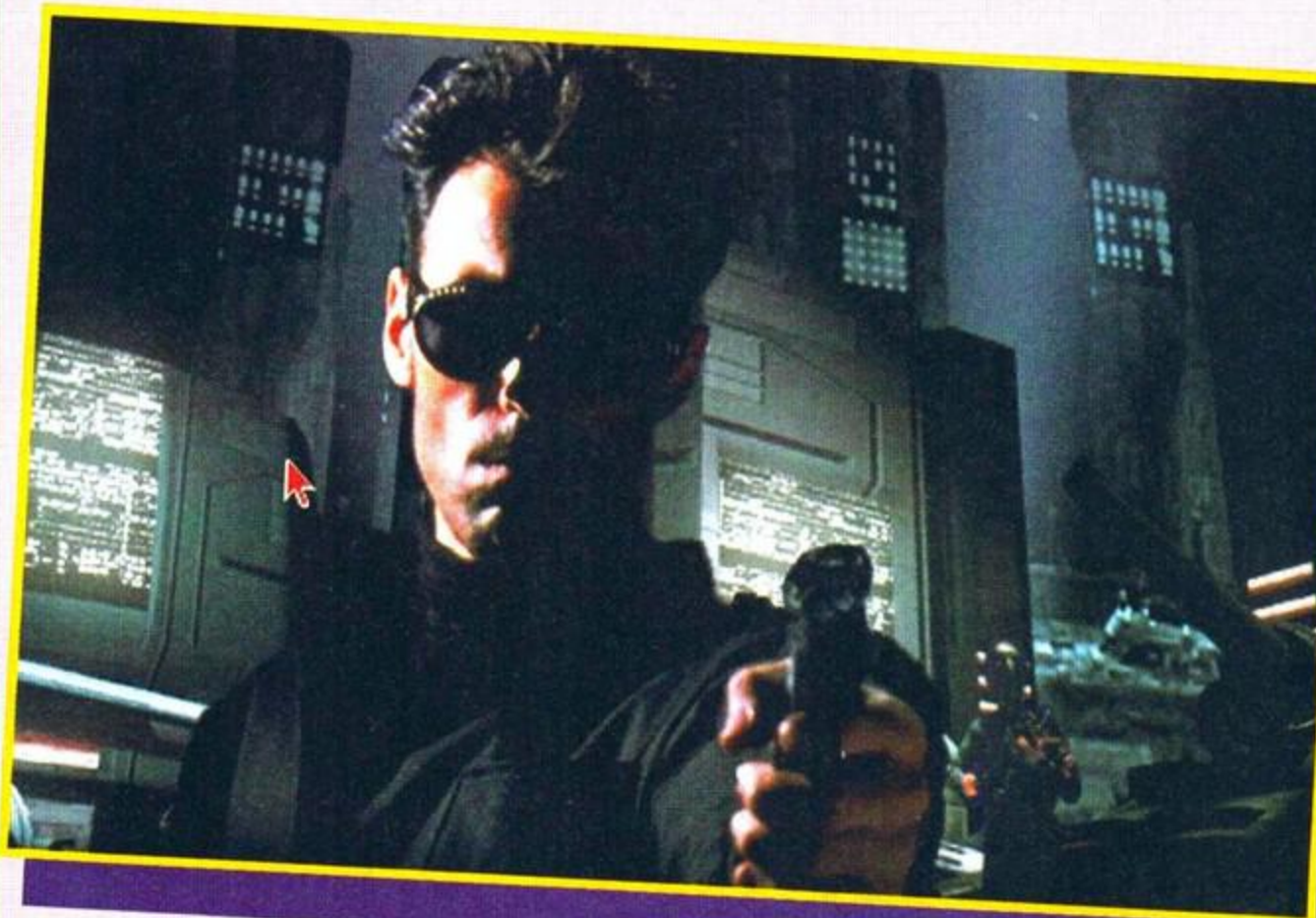
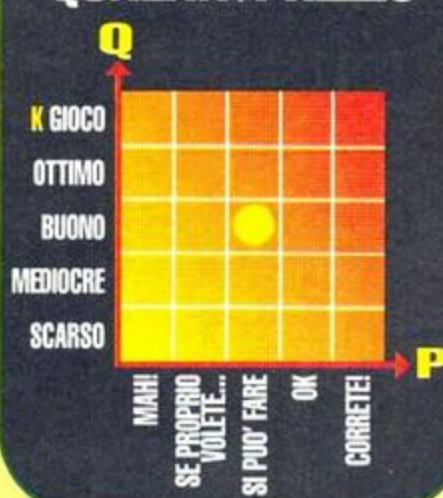
Genere: Adventure filmato
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La configurazione minima prevede il solito 486-66Mhz con 8MB. Scheda grafica SVGA con driver VESA. CD-ROM a doppia velocità, DOS 5.0, scheda audio 100% compatibile Soundblaster e mouse 100% compatibile Microsoft. Tutto questo è molto bello, ma è meglio fare affidamento su un Pentium 100 con 16MB e CD-ROM a 4X.

K VOTO
820

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti · Ore · Giorni · Settimane · Mesi · Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

ASCENDANCY

APPASSIONANTE

Siete rimasti delusi nel non aver incontrato nessuno capace di ostacolare le vostre strategie ed il vostro tentativo di espandervi nello spazio, e altri problemini? La Virgin ha qualcosa per voi...

Non avremmo mai creduto possibile che upgradare un un gioco sarebbe costato così poco... Ma poco quanto? Nulla, signori, proprio nulla! La Virgin Interactive, infatti, ha pensato che sarebbe stata un'ottima idea quella di evitare di far spendere altri soldi per un gioco che, per quanto bello come Ascendancy, oggi non può certo essere considerato una novità. Probabilmente l'idea è nata anche per accaparrarsi le simpatie degli acquirenti in vista della pubblicazione di qualche nuovo titolo della casa, chissà? Comunque, quello che conta è che navigando semplicemente in Internet, si può trovare l'upgrade del gioco nelle due versioni, quella inglese e quella americana. Una volta scaricate sul proprio disco rigido queste 'difficoltà aggiuntive' e dopo averle installate nella directory di Ascendancy, il gioco è fatto! Effettivamente considerando il livello innovativo che è stato apportato per questo gioco, risulta anche più chiaro il perché la Virgin abbia deciso di donarlo ai propri acquirenti, invece che di venderlo. Un abile giocatore di Ascendancy, infatti, una volta trovata la strategia adatta per progredire nella sua conquista dello spazio, difficilmente si poteva trovare ostacolato dagli sgorbietti alieni che incontrava, in quanto una volta uscito dal suo sistema aveva raggiunto già un grado di evoluzione ed una potenza militare difficilmente soverchiabile. In pratica questo upgrade della Virgin serve proprio ad eliminare questo handicap del computer, ostacolando il processo evolutivo del giocatore con problematiche di vario tipo e conferendo agli alieni un'aggressività ed un'intelligenza superiore, che gli permetta di non cadere troppo facilmente nelle trappole che la nostra mente malata e 'superiore' è in grado di creare. In questo modo, non potremo mai considerarci perfettamente al sicuro da eventuali attacchi, né ritenere che le vecchie strategie, ormai impostate da lungo tempo, possano servirci come hanno fatto in passato. In definitiva, l'upgrade di Ascendancy non è assolutamente niente di eccezionale, ma chi tra voi ormai si considera il nuovo imperatore dell'universo, potrà finalmente scontrarsi contro qualcuno non troppo semplice da eliminare. Niente di trascendentale quindi, ma come dice il detto 'A caval donato non di guarda in bocca', quindi... navigate, gente, navigate!

Daniele Falzone

ASCENDANCY

Genere: Strategico
Casa: Virgin
Sviluppatore: The Logic Factory

PC CD-ROM

Ascendancy gira su di un 486 a 33MHZ con 8 mega di RAM e 15Mb di spazio libero sull'hard disk. Il sistema richiesto è il solito MS-DOS 5.0 o seguenti, ma gira anche sotto Windows 95. E' necessario un CD-ROM a doppia velocità ed uno schermo SVGA a 256 colori.

K VOTO 850

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH! SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE OK CORRETE!

TERRORIZZA

Il Mostro
è su PlayStation...
e non gli piace scherzare!!!

ALIEN TRILOGY

WINDOWS '95

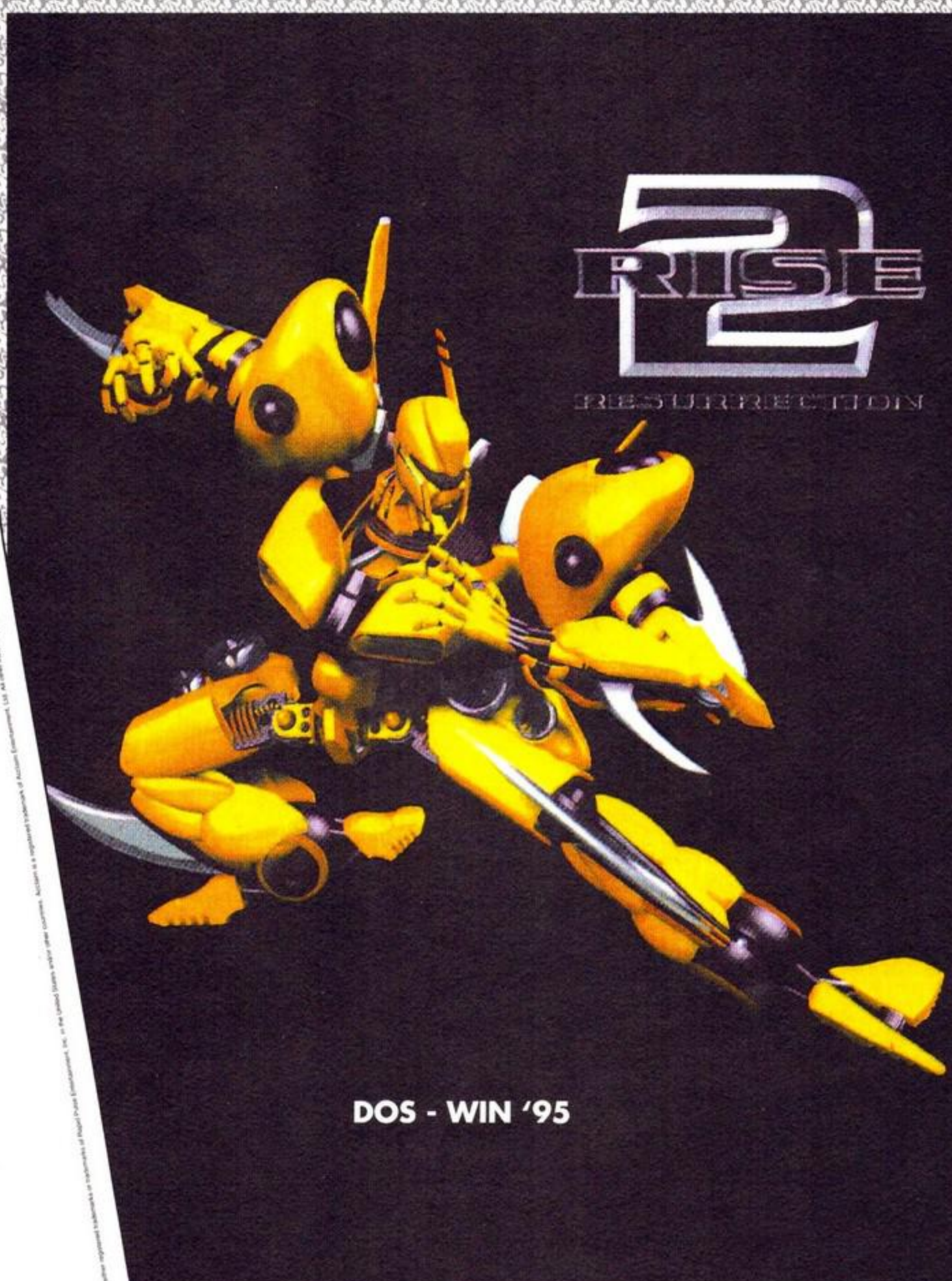
DA FINE MAGGIO

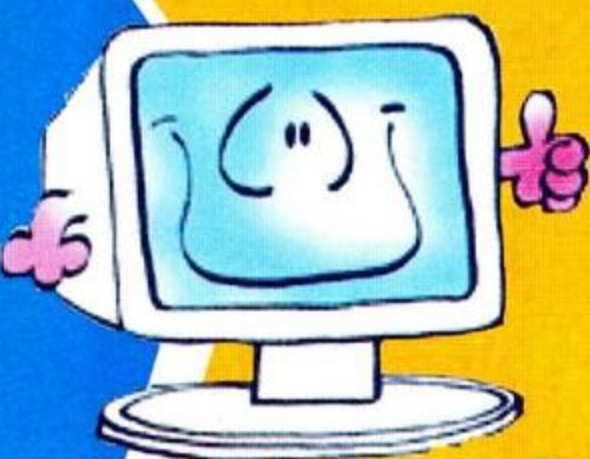
Risolvi il mistero,
visitando l'abisso più oscuro
della tua anima.

D

DOS - WIN '95

Nei migliori negozi di Videogames

PC CD-ROM

STRIZZACERVELLI

THE INCREDIBLE MACHINE 3

APPASSIONANTE

Torna uno dei puzzle game più divertenti e di successo degli ultimi anni, in una veste grafica rinnovata e con molte simpatiche novità. A cominciare dalla grafica più che mai impostata in stile cartone animato.

Quando apparve per la prima volta alcuni anni fa The Incredible Machine era un semplice giochino che stava su di un dischetto singolo e che proponeva più di cento puzzle diversi da risolvere; riscosse un enorme successo di pubblico e di critica, garantendosi naturalmente un seguito che ne migliorava i punti forti cercando di correggerne i difetti. Ora siamo al terzo episodio della serie, e anche se la struttura del programma è rimasta invariata negli anni, le novità non mancano.

NEL LABORATORIO DI ARCHIMEDE PITAGORICO

Lo scopo che si deve raggiungere giocando ogni puzzle di Incredible Machine è di riuscire a costruire, con i pezzi che vengono messi a disposizione, una macchina (generalmente la più complicata possibile) che svolga un particolare compito, diverso per ogni livello. Gli strumenti che potremo usare sono tra i più strampalati mai visti: palloncini, motori azionati da topolini, guantoni da boxe a molla, esplosivi radiocomandati, piattaforme antigravità e chi più ne ha, più ne metta. Ognuno di questi oggetti può essere combinato con gli altri per arrivare ad ottenere le azioni che desideriamo accadano sullo schermo, ma non crediate che sia un'operazione semplice. Se infatti gli strumenti che dobbiamo usare sembrano bizzarri e campati per aria, il loro comportamento segue una logica ferrea, e per riuscire a programmare la corretta sequenza di operazioni che porti alla soluzione di un livello dovrete faticare parecchio, provando numerose disposizioni diverse prima di arrivare a cogliere la vittoria. Quando avrete terminato un livello potrete godervi l'animazione della macchina che avete realizzato mentre risolve il puzzle per cui è stata progettata. Oltre alla risoluzione dei puzzle, The Incredible Machine 3 permette l'autocostruzione dei livelli, grazie anche all'aiuto di un simpatico tutorial animato, e soprattutto (grande novità) prevede la possibilità di giocare in due contro un avversario umano. In questo caso verranno proposti dei livelli speciali dove ciascun giocatore avrà a disposizione un tempo limitato per tentare di trovare la soluzione, prima di dover lasciare il controllo all'altro per un periodo di tempo analogo; ad ogni operazione impostata correttamente ciascun giocatore guadagnerà dei punti che si accumuleranno fino alla soluzione

questa è sicuramente una buona notizia; ma per chi non ama spremersi troppo il cervello e restare bloccato a lungo su di un singolo problema, non lo è per niente. Dategli quindi un'occhiata prima di decidere se questo è il gioco che fa per voi, anche se siete appassionati di puzzlegame, perché Incredible Machine 3 ha una struttura molto particolare, originalissima e unica, che può piacere e non piacere.

Antonio Perna

finale del rompicapo. La cosa più divertente, comunque, è che sarà possibile anche disfare il lavoro del proprio avversario se si avvicinerà troppo alla soluzione, nel tentativo di fargli perdere tempo; naturalmente tutto ciò si tradurrà in grande giocabilità e grandissimo divertimento.

VECCHI CONTENUTI, NUOVE FORME

Graficamente The Incredible Machine 3 è stato ancora migliorato rispetto alle precedenti versioni, adottando un gradevole tratto grafico, molto pulito e "arrotondato", anche se le animazioni durante il gioco si limitano alla soluzione dei puzzle; il sonoro del gioco si adatta allo scopo ed è piacevolmente di compagnia, pur non essendo nulla di speciale. L'interfaccia di controllo di Incredible Machine 3 è interamente a finestre (il programma infatti gira solo in ambiente Windows) ed è di grande intuitività, infatti consente una rapida e accurata gestione degli elementi presenti sullo schermo. Inoltre su ogni oggetto selezionato che si deve manipolare appaiono delle piccole icone che consentono di ruotarlo, modificarne le dimensioni (se consentito), scartarlo o esaminarlo attentamente per riceverne una descrizione dettagliata. L'immediatezza dei controlli favorisce l'organizzazione del gioco, e permette di concentrarsi al massimo sui problemi da risolvere. E proprio qui troviamo il miglior pregio e il peggior difetto di Incredible Machine 3: la longevità del gioco è assicurata dalla varietà e dal gran numero di puzzle disponibili, ma spesso la loro difficoltà eccessiva causerà frustrazione e senso di ripetitività ai giocatori meno agguerriti. I puzzle di Incredible Machine sono infatti divertenti e strampalati, ma anche molto complessi e schematicamente rigidi, e costituiranno una sfida parecchio dura da vincere, nonostante la curva di apprendimento del gioco sia molto ben calibrata. Per gli appassionati

This anti-gravity pad reverses the gravity field for anything on top of it. Without gravity, most

OK

THE INCREDIBLE MACHINE 3

Genere: Puzzle
Casa: Sierra
Sviluppatore: Jeff Tunnell Production

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX 33 equipaggiato con 8 MB RAM per girare adeguatamente, ma non aspettatevi un mostro di velocità; occorrono inoltre Windows 3.1 o superiori, un mouse, una scheda sonora supportata da Windows e un scheda video SVGA. Supporta anche Windows '95.

K VOTO
850

G A Q! FK
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

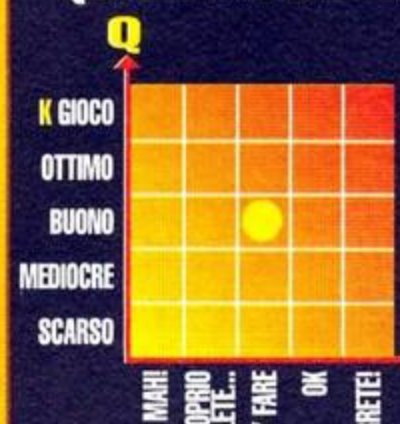
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUÒ FARE, OK, CORRETE!

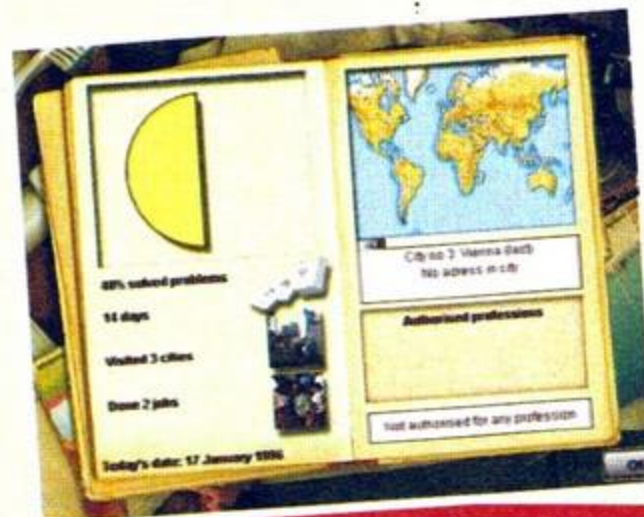
PC CD-ROM

SIMULAZIONE

BackPacker

APPASSIONANTE

Un gioco che simulasse un viaggio non lo avevamo ancora provato! Ci ha pensato il buon Fassina, che di viaggi se ne intende parecchio...

In un gelido pomeriggio milanese abbiamo scoperto un giochetto veramente simpatico, capace di strapparci un 830 grazie proprio al suo Fattore Kappa. Lo scopo del gioco, è presto detto: è di fare il giro del mondo... divertendosi il più possibile. Si inizia col compilare il proprio passaporto (nome, cognome, sesso e - importante - città di partenza): il computer ci darà il classico 'tot' di soldi nella valuta del Paese di partenza (p. es. Inghilterra=2.000 £) depositata sulla nostra Carta di Credito Internazionale. Trasferimento immediato - e gratuito - all'aeroporto e fermata obbligatoria davanti al tabellone delle partenze (subito un primo suggerimento valido anche per la vita di tutti i giorni: i voli in stand-by sono più scomodi - magari vi fanno partire in un giorno diverso da quello previsto - però costano sensibilmente di meno). Non ci sono regole fisse per fare un giro del mondo... forse l'unica vera direttiva è quella di prendere una direzione, Est oppure Ovest, e partire con il primo volo utile. Per lo meno io ho fatto così: da Londra a Berlino. Una volta scelta la località sullo schermo apparirà un fac-simile del biglietto di viaggio con ulteriori dati e il prezzo.

Accettato il viaggio l'imbarco ed il trasferimento sono immediati. Ora appare una mappa della città con parecchie icone da attivare in punta-e-clicca. La bandiera dello Stato ospite richiama sempre una schermata con i dati anagrafo-geografici ed una simpatica musichetta in tema con la Nazione in questione. E' tempo di fare un po' i turisti: le icone sparse per la cartina sono monumenti da visitare ma attenzione, ci sono due luoghi nascosti. Il primo è l'albergo al quale alloggerete dove dovrete rispondere a qualche simpatico quiz prima di registrare la vostra presenza. Il secondo è l'ufficio collocamento: essenziale se volete evitare di finire come dei barboni per le strade di... Caracas. Il gioco è sempre nuovo e differente: è difficile che vi si ripresenti la stessa situazione a meno che voi non resettiate per tornare appositamente su un determinato argomento o per rifare un passaggio. Anche i lavori a disposizione sono molti e decisamente fantasiosi (provate a scegliere di fare la spia in Germania...). Per sapere a che punto sono i vostri progressi - o sui fallimenti - cliccate sulla valigia semovente che appare in alto nello schermo. Serve altro? Beh, allora... Buon Viaggio.

Luca Fassina

UK, NEDERLAND, POLAND, BYELARUS, GERMANY, CZECH, SLOVAKIA, UKRAINE, FRANCE, AUSTRIA, HUNGARY, SWITZERLAND, ROMANIA, BOSNIA, SERBIA, ITALY, BULGARIA, SPAIN, GREECE, TURKEY

ST POLTEN

Reference for: Montex Luke
Profession: skiing instructor

Montex Luke has been working for us since 27 January 1996. Montex is very competent and has the experience necessary for the profession. We are pleased to authorise Montex Luke as a skiing instructor.

Reference competence: 70%
Reference experience: 30 pt.
Authorised as a skiing instructor: Yes

ST POLTEN
Vienna 6 February 1996

BackPacker

Genere: Simulazione
Casa: BMG Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

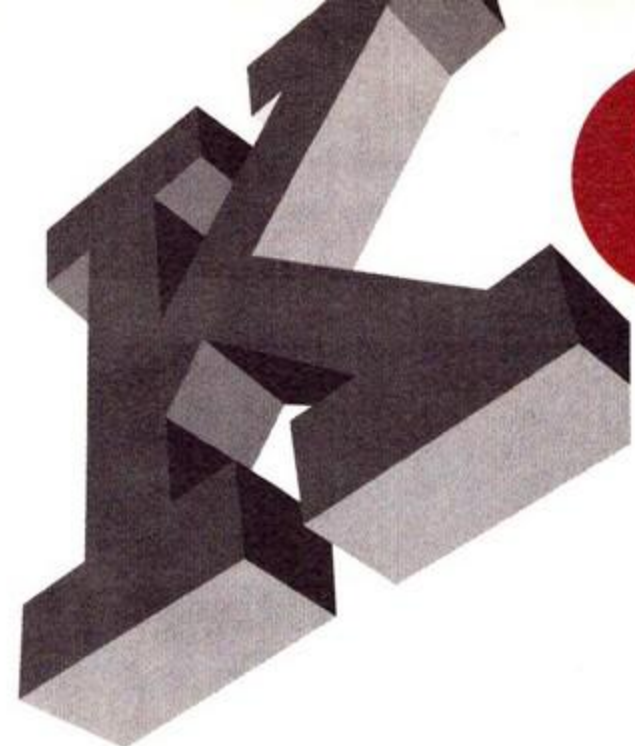
Per far girare BackPacker su DOS vi serve un 486DX33, 8 mega di RAM (4,5 MB liberi), un CD Rom 2x, Windows 3.1 (devono comunque essere installati i font Ariel o Times New Roman), scheda grafica 640x480, 256 colori.

K VOTO 830

G, A, QI, FK (scala 1–10)

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (0–5)

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI *con* K

DA-VI-DAD-DIO poi DIO-DAD-VI-DA poi OID-DAD-IV-AD

Insomma... è PRIMAVERA: ormai da qualche millennio, in questo periodo, sbocciolano i flowers, le pupattole si sbrindellano il vestiario e i kattivi come me (e voi) si lasciano scocomerare-contaminare dal sole dal bel tempo dalla brezza kakkio però è bello fare il bagno nel mare o nel fiume dipende da quello che avete più vicino e poi prendere il sole e poi dire cacchiate tutto il giorno prendersi delle sbronze colossali che tanto alla sera è festa di nuovo. CACCHIO!!! Ma vi rendete conto? No, dico, vi rendete conto? MA COME MINKIA PARLO? Mi auto-sembro un chierichetto che per un pochetto è sul gabinetto a fare un giochetto.
Sì, insomma... sento che qui il mio tempo se n'è andato come se ne era venuto. Io, DAVID, il figlio del Male, sono diventato buono (mi odio): il mio sogno è di organizzare un festival di Woodstock a Casteldebole vicino a Borgo Panigale vicino a Bologna in Italia su Marte. A Colors, insomma!!!

D'accordo che a voi frega poco di quello che divento io: essendo un essere virtuale, sia che io faccia lo stuppppido o faccia il bravo guaglio' vi frega meno di zero: anche a me di voi, tesori. Non posso tirarvi cazzotti e voi non mi potete strangolare. C'è il video di mezzo! E immagino che non vorrete dare fuoco a queste pagine solo perché c'è il mio faccione nero (dopotutto avete pagato questa rivista 6 bei sacchini)! Quindi, diciamocelo. Cosa? La cosa. Da cosa nasce cosa.

Se non ci siamo [io e voi fedelissimi (o quasi) lettori di K] mai presi a colpi di UZI o di bazooka (quelli portatili che vendono nei supermercati americani - Mama, Mama, compramene uno così gioco a fare il terrorista! -) vuol dire una cosa: io (vi odio) mi sono affezZZzionato a voi e voi vi siete affeZZZionati a me. E dire che non siamo omosex (con tutto il rispetto per i gayfratelli): tutti adoriamo allo stesso modo le signorine, le belle sbarbe che ti sorridono e ti fanno sciogliere come una cacca al sole.

Kakkio! Se mi metto a suonare la chitarra, chissà quanto ci metto a imparare. Di sicuro, io, fiko come sono, se mi metto pure a suonare la chitarra avrò 3 o 4000 ragazze diverse alla settimana.

Insomma: è tempo di partire. E' uno sporco lavoro, ma va fatto. Qui ho già dato. Ciò che doveva essere fatto è stato fatto. Dal mese prossimo (cacchio: è già giugno: finisce la squola! Maiali!...io non ci sono mai stato... GRRR!) ci sarà una bella sbarba al posto mio a tenervi compagnia. O sarete voi che la terrete a lei? Viene dall'isola di Babylon: è immortale e mi piacerebbe tanto fare sei mesi con lei su un isola deserta a fare sesso selvatico tutto il giorno per poi continuare la notte (sono un romantico)!

Ecco il mio ultimo messaggio, boys: seguite l'Amore Universale! UNIVERSAL LOVE!

UNIVERSAL LOVE è ciò che lega chi fa a chi fa a chi si fa perché fa. UNIVERSAL LOVE è ROCK'n'ROLL!!!
FOLLOW the UNIVERSAL LOVE!
TUTTI FRATELLI TUTTE SORELLE! EVVIVA IL SESSO EVVIVA Le SBRONZE EVVIVA IL SOUND DI UNIVERSAL LOVE!!!
E ricordate... E' COMINCIATA LA RIVOLUZIONE!!!

Questo è l'ultimo messaggio che abbiamo trovato da parte di David. Lasciato solo soletto in una directory \TMP sul server. Frattanto è sparito dai nostri monitor. Sappiamo che era un po' arrabbiato perché gli avevano promesso lo spazio per la sua posta personale e alla fine nisba. In questi mesi abbiamo capito che è tanto permaloso quanto schizofrenico. Che ci volete fare: lui è strafatto così. E' bello per quello.
Universal Love, fratelli!!!

DAVID P.S.: Look, what's happening on the street? GOTTA REVOLUTION!

PARLIAMO DI MODELLAZIONE 3D CON GIAMPAOLO BOTTEGA

Come hai cominciato con la modellazione 3D?
Ho frequentato il liceo artistico. I miei interessi erano rivolti soprattutto alla progettazione ed alla costruzione. Inoltre, sin da quando avevo 13 anni ho avuto una grande passione per il computer; il punto di incontro naturale di questi interessi è risultata la modellazione 3D.

Cos'è il set virtuale?
Negli ultimi anni si sta imponendo un metodo di progettazione assistita dal computer nei campi più disparati: dall'architettura alla scenografia cinematografica, dai programmi televisivi ai videogiochi. Il comune denominatore è sempre la modellazione 3D: i costi sono minimizzati e la resa grafica è eccezionale. Esistono programmi televisivi, negli Stati Uniti, realizzati interamente grazie a scenografie computerizzate.
Per restare nel campo dei videogiochi, il problema maggiore si è rivelato essere l'unificazione tra il 3D e altre tecniche grafiche (bitmap, digitalizzazione di filmati). E' necessario sempre tenere conto dei problemi di palette (visto che si lavora quasi sempre a 256 colori); la soluzione migliore è utilizzare sempre una palette standard per tutte le parti del gioco. E' una limitazione cromatica, lo so, ma finché le macchine non saranno così potenti da supportare il TrueColor, è la soluzione migliore.

Su cosa ti basi per il tuo lavoro?
Generalmente mi viene fornito uno schizzo grafico dell'ambiente e/o degli oggetti da costruire. In questo modo il lavoro risulta molto facilitato. Nel caso che il progetto sia invece descritto su carta, preferisco che esso sia molto dettagliato. Ma a volte è difficile ottenere ciò dai soggettisti, che in quanto "creativi" si lasciano a volte trascinare da descrizioni "liriche" tipo "Questa stanza la vorrei in stile Dracula". Ecco, questo non mi è di molto aiuto per il mio lavoro.

Quali passi prevede la realizzazione di un progetto 3D?
Innanzitutto occorre individuare bene le dimensioni. Poi, se esiste uno sfondo, si deve realizzare prima questo; successivamente, si progettano i singoli oggetti e si dispongono sullo sfondo. L'ultimo passo è la scelta (e la eventuale creazione) dei materiali e delle mappature.

Note biografiche

Giampaolo Bottega è nato nel 1969 a Bologna, dove vive. Dopo la maturità artistica ha collaborato con uno studio di architettura e con uno scultore, per il quale ha realizzato animazioni computerizzate di sculture. Ha lavorato a Simulmondo come grafico bitmap/3D ed attualmente collabora con COLORS come modellatore e animatore 3D. Tutte le immagini di queste pagine sono state realizzate interamente da lui.

Poi si passa alla renderizzazione. Si fanno alcuni esperimenti di inquadratura e si scelgono le angolazioni migliori. Poi, se necessario, si realizzano le animazioni.

Quali programmi si usano in generale?

I programmi migliori in commercio per PC sono Imagine 4.0 (che implementa il rivoluzionario sistema Metaball), LightWave 4.0 (ottimo per il ray-tracing) e 3D Studio (molto potente per la modellazione).
In fase di post-produzione si utilizzano programmi di grafica come Animator Pro, PhotoShop e simili.

Come si realizza il plastico di un gioco?

Nel caso di un progetto complesso come un intero videogioco (una città, ad esempio) conviene partire innanzitutto dalla pianta, poi creare i palazzi e le infrastrutture separatamente ed inserirli sulla pianta. Questo velocizza di molto il lavoro, piuttosto che costruire tutto assieme. Si passa poi agli interni ed infine ai personaggi, i macchinari, gli elementi di trama ecc. In pratica, si comincia pensando in grande e poi si scende nel dettaglio.

Realizzi sempre tu tutti gli elementi del progetto?

Uno dei grandi vantaggi del 3D è che esistono un gran numero di oggetti già pronti che si possono trovare in giro. Da questi si trae ispirazione, si studia come sono stati costruiti, ecc. Tuttavia, alla fine preferisco realizzare gli oggetti da solo; dà più soddisfazione. A questo proposito, comunque, la creazione di un buon archivio 3D riveste una enorme importanza per una software house come per uno sviluppatore singolo. Permette di ottimizzare di molto il lavoro e di ridurre tempi e costi.

Riguardo ai tempi di produzione, cosa mi dici?

Per realizzare un singolo oggetto occorrono 2-3 giorni, mentre un intero appartamento (come quello che vedete in queste immagini) richiede più di un mese di lavoro. Un personaggio (ad esempio un mostro) si può fare in una settimana, se si è veloci. I tempi di produzione però variano molto a seconda che, come si diceva prima, si utilizzino o meno oggetti già pronti.

Cosa bisogna fare per diventare modellatori 3D?

Le competenze da acquisire sino diverse. Innanzitutto, nel 3D bisogna distinguere tra *modellatori* e *animatori*.
Un modellatore, poi, deve essere in grado sia di concepire il progetto, il lay-out di un oggetto sia di realizzarlo praticamente. Sono due cose molto diverse. Un animatore, poi, deve poter concepire lo storyline, ovvero il progetto visual dell'animazione (inquadrature, movimenti di macchina, effetti, ecc.) sia avere le competenze tecniche per renderizzare il tutto.

C'è qualcos'altro che vorresti dire in chiusura a tutti gli aspiranti modellatori?

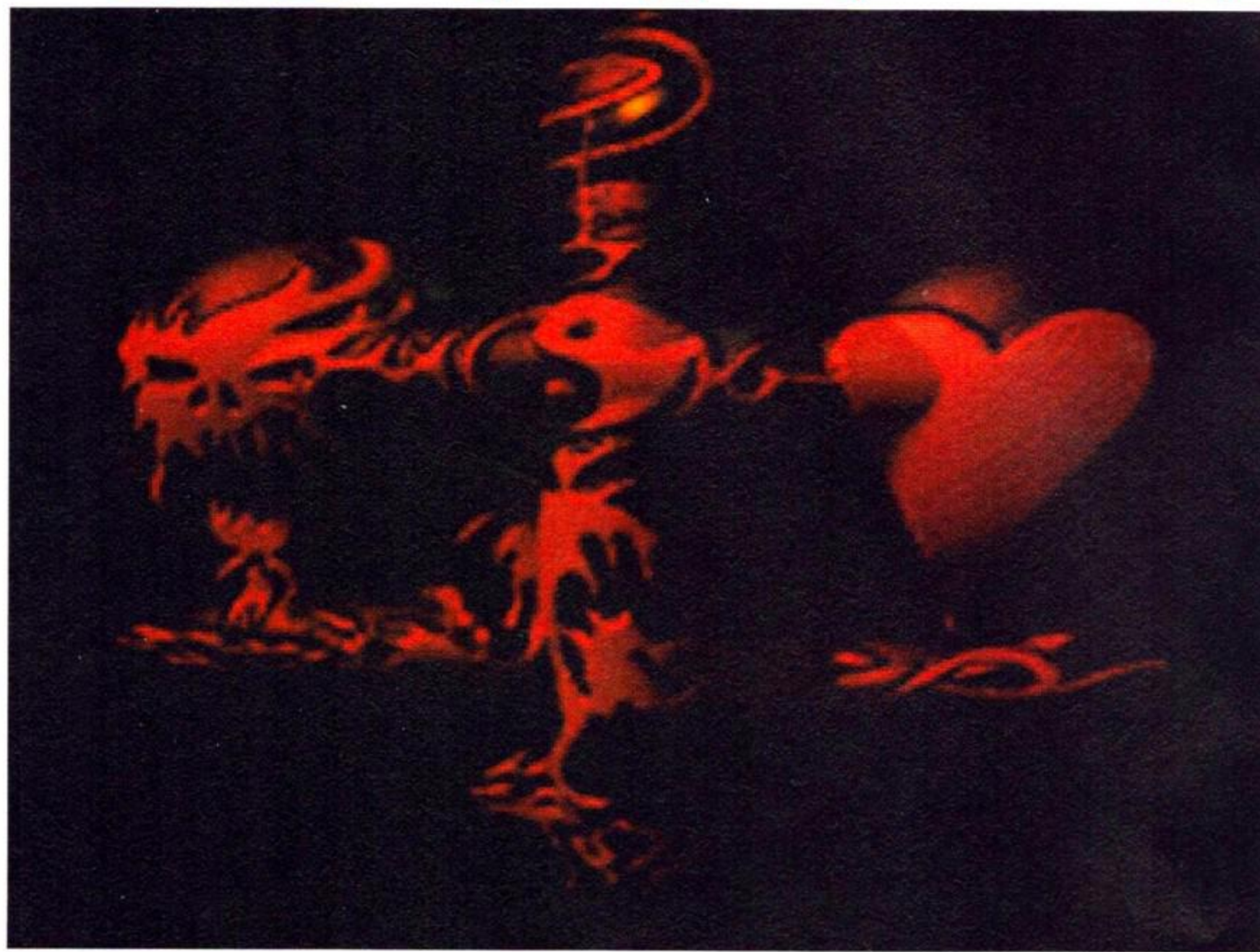
Innanzitutto, è fondamentale la conoscenza del disegno tecnico manuale e la passione per il design e la progettazione. Poi ci vuole molta, molta pazienza Infine, una macchina potente. Molto potente, possibilmente.

Un esempio di opera multimediale: RAVEN N° 1

Fino ad oggi abbiamo parlato e straparlato di Opera Multimediale: e' giunto finalmente il momento di vederne una.

Raven 1 è stata concepita come un insieme di parti che si completano tra loro. Al centro di tutto c'è una croce, le cui quattro braccia simboleggiano i quattro elementi che sin dall'antichità l'uomo ha considerato costitutive del mondo e della realtà: Terra, Aria, Acqua e Fuoco. Al centro della croce vi è il fine ultimo, la Conoscenza, alla quale si può arrivare solo dopo avere ottenuto la padronanza dei quattro elementi. Osserviamo in dettaglio in cosa consiste ciascun elemento.

TERRA

La Terra, ovvero la base, la concretezza, la realtà esteriore è un'*avventura interattiva*, la prima puntata di una serie chiamata **NeverWorld**. Si tratta della parte più corposa dell'opera. Il set è quello di un mondo ipotetico del secolo prossimo. Non entriamo nei dettagli della trama e dell'ambientazione, che sarebbero troppo lunghi per questa sede, ma passiamo immediatamente ad esaminare ciò che distingue questa avventura interattiva da tante altre che ci è capitato di vedere.

LOGICA DEI COMBATTIMENTI

Innanzitutto l'avventura non è interamente statica, ma per aumentare il realismo della storia sono state inserite ampie parti di azione, esplorazione e combattimento. L'intelligenza dei combattenti, in particolare, è stata studiata accuratamente per migliorare una fase di gioco nella quale troppo spesso viene trascurato il realismo in favore dell'azione più pura, con risultati a volte leggermente ridicoli. Più avanti vedremo che anche l'azione più selvaggia ha il suo posto nell'Opera Multimediale, ma non in questo contesto. Qui, invece, avremo personaggi che combattono tra di loro, personaggi pacifici, personaggi che combattono solo se il protagonista si avvicina a loro o se dice una parola di troppo, super-personaggi capaci di compiere mosse ed azioni impossibili ad altri, ecc. Soprattutto, avremo personaggi ben inseriti nella trama e non alieni e mostri capitati lì non si sa come né perché.

DIALOGHI E CARATTERIZZAZIONI DEI PERSONAGGI

Una grande fetta di gioco (perché di gioco si tratta, non dimentichiamolo) consiste nell'interazione verbale con i personaggi. Anche questa è una sezione troppo spesso trascurata, nella quale i personaggi sono piatti, poco realistici, solo un pretesto per ottenere l'indizio necessario per proseguire. Qui, i personaggi hanno un loro carattere, una storia personale ricostruita nei minimi particolari (le parti redazionali, contenute nel booklet allegato, servono proprio a questo). Dialogando con loro, dovrete riuscire ad entrare nella loro psiche, capire quali argomenti sono interessanti per loro e

quali invece li mettono di malumore. Alla fine, ottenere l'indizio di trama diventa quasi secondario rispetto al piacere di conversare con una bella ragazza o di fare il duro con un teppistello. E potrete farlo - udite udite - in ITALIANO; e non grazie a sciatte traduzioni, ma attraverso dialoghi pensati e scritti nella nostra lingua.

AUDIO IN TRACCIA

Non dimentichiamoci dell'audio originale in traccia, composto da autori italiani appositamente per questo prodotto. Il CD-ROM può così diventare anche un normale CD audio da ascoltare a computer spento. E il parlato? Ragazzi, ma lo sapete quanto costa realizzare un'avventura interamente parlata? Siamo alle solite: solo gli americani hanno i mezzi economici per farlo e comunque se lo fanno pagare profumatamente sul prezzo di copertina. Il parlato è quindi riservato a poche parti non interattive del gioco, quelle più suggestive e spettacolari.

MASSIMO REALISMO

Tutto ciò che aiuta l'utente a immaginare un mondo realistico sono state simulate: il tempo scorre in modo indipendente dalle azioni del giocatore, i personaggi hanno la loro vita, gli avvenimenti si succedono (e possono essere visti grazie a scene non interattive che scattano automaticamente), il protagonista deve mangiare e dormire per ritemprarsi dopo i combattimenti, può raccogliere soldi saccheggiando i nemici uccisi per utilizzarli in altre fasi di gioco (ad esempio usando le magic-box, apparecchi virtuali che forniscono energia e altro).

SEMPLICITÀ DI INTERAZIONE

Spesso nei videogiochi è necessario passare ore ad imparare l'utilizzo di pannelli di controllo simili a quelli di uno Space Shuttle: qui i comandi sono pochi e semplici, tutto ciò che serve per avere il controllo completo dell'avventura e niente fronzoli, senza nulla togliere alla complessità dell'avventura.

LE NOZIONI

Abbiamo creato un mondo immaginario, complesso. Attraverso il videogioco si può restituire molto più spessore che in qualsiasi altro tipo di opera: cinema, fumetti e quant'altro. Nel corso del gioco è possibile ottenere informazioni sulla società, sulla storia e sulla vita quotidiana nel mondo del 2027.

MULTI-ALBERO

La trama e' ramificata, complessa, non-lineare. In qualsiasi punto del gioco si hanno comunque una quantità di informazioni e suggerimenti sul come proseguire, evitando di trovarsi perduti senza sapere bene che fare. Se pensate che questo renda le cose troppo semplici, provate e sappiateci dire.

Moduli di gioco: Mappa 2D, Ambienti, Dialoghi, Scene, Arcade

Moltiplicando il numero di moduli di gioco (i 'tipi di interazione', per intenderci) si ottiene il risultato di aumentare l'aderenza alla realtà di ogni situazione. Per i grandi spostamenti si userà una mappa aerea della città, mentre gli ambienti sono più adatti all'indagine pura e gli arcade all'azione, all'esplorazione e al combattimento. Per l'interazione coi personaggi ci sono invece i moduli dialogo e scena.

ARIA

L'elemento aereo è quello spirituale, interiore. Coinvolge la conoscenza di se stessi. A questo scopo sarete chiamati a sostenere un dialogo-interrogatorio con Raven, il personaggio ispiratore e nume

tutelare di quest'opera. Egli sonderà le profondità del vostro Io, fungerà da specchio per farvi guardare dentro voi stessi. Rispondete sinceramente alle sue domande, ed alla fine egli emetterà il suo giudizio. Non sarà facile entrare in sintonia spirituale con un personaggio così sfaccettato e complesso; qualcuno ci riuscirà facilmente, qualcuno non ci riuscirà mai. Ma non importa, perché alla fine un pezzetto di Conoscenza sarà entrato in voi.
Una piccola nota tecnica: questa è una delle poche parti dell'Opera interamente parlate! In italiano, ovviamente!

ACQUA

L'acqua simboleggia le emozioni, i sentimenti, l'amore e la sensualità. Quale miglior modo per estrinsecarle del rapporto con l'altro sesso? A questo scopo è stata pensata l'*indagine multimediale*, il cui titolo è Lha Kho Ho. Questo è il nome di un antichissimo manufatto al centro della storia; per saperne di più, dovrete indagare parlando con alcune splendide ragazze, cercando di conquistarle e carpirne così i segreti. L'unico tipo di interazione possibile è il dialogo; così, l'unica arma a vostra disposizione siete voi stessi e la vostra capacità di interpretare i segnali che le ragazze vi lanciano.
E se siete voi stesse ragazze? Avete timore di sentirvi escluse? Niente affatto, sarete al contrario facilitate rispetto ai vostri amici. L'universo femminile è sfaccettato ed inafferrabile per la maggior parte degli uomini, e conoscerlo dall'interno è un vantaggio non indifferente.

FUOCO

Il simbolismo del fuoco è immediato: azione, distruzione, violenza, movimento. Queste caratteristiche fanno parte dell'uomo, di tutti gli uomini, e negarle non aiuta ad annullarle. Bisogna al contrario liberarle, sfogarle in maniera soddisfacente ma innocua per sé e per gli altri. Quale miglior modo per farlo di un classico gioco di combattimento? Meglio: non uno, ma due velocissimi platform-arcade con nemici da distruggere a decine, livelli da completare, dove i riflessi e la velocità contano più di ogni altra cosa. Poco da pensare, molto da sparare: è tutto qui.

CONCLUDENDO...

Quando finalmente avrete la padronanza di tutti e quattro gli elementi (in parole povere, quando avrete interagito con tutte le parti dell'Opera sin qui illustrate), solo allora vi si spalancheranno le porte della Conoscenza, ovvero del nucleo centrale della Croce. Cosa vi sia dietro, non è dato sapere.
Dimenticavamo una cosuccia piccola piccola, una quisquilia, una pinzillacchera: tutto ciò, più un albo di 64 pagine a colori che è molto di più di un libretto di istruzioni, ma una vera e propria rivista, ve lo portate a casa ad un prezzo che è meno della metà di quello di un videogioco americano medio... non aggiungiamo altro.

Brain User Manual n° 3
"LO SCROLL"

Eccoci di nuovo assieme questo mese, e questa volta per un argomento che, ahimè, e' necessariamente molto tecnico.
Si', sto proprio parlando di codice operativo! Vi spiegherò come si può implementare uno scroll multidirezionale su una schermata virtuale di 3200x2000 pixel con una finestra fisica di 320x200. Dulcis in fundo, vi darò indicazioni su come 'mettere in moto' tanti oggettini su questa mappa virtuale.

FUNZIONE SCROLL

```
short scroll(int dx, int dy)
{
        short errore = 0;
        if ( dx != 0) { if (dx > 0) { offsx += dx; if (offsx > 31) { offsx -= 32; if ((basex + 11) < MAPDIMX)
                                basex++; else { offsx = 32; errore = 1; } } }
                        else { offsx += dx; if (offsx < 0) { offsx += 32; if (basex > 0)  basex--;
                                else { offsx = 0; errore = 2; } } } }
        if ( dy != 0) { if (dy > 0) { offsy += dy; if (offsy > 19) { offsy -= 20; if ((basey + 11) < MAPDIMY)
                                basey++; else { offsy = 20; errore = 3; } } }
                        else { offsy += dy; if (offsy < 0) { offsy += 20; if (basey > 0) basey--;
                                else { offsy = 0; errore = 4; } } } }
        return(errore);
}
```

COMINCIAMO DALLO SCROLL:

Abbiamo bisogno di alcune variabili globali, di un vettore contenente le mattonelle di cui e' composta la mappa e di una matrice 100x100 contenente gli indici del vettore delle mattonelle. La VGA deve essere impostata in X-mode 320x200 con pagina virtuali di 352x220.
La funzione scroll (dx, dy) contenuta in queste pagine si preoccupa di modificare 4 variabili globali che sono, rispettivamente: la riga e la colonna del primo elemento della matrice e gli offset in pixel da usare per la visualizzazione della pagina virtuale 352x220.
Penso che chiunque sia interessato a questa cosa sia abbastanza sveglio da masticare un po' di C e capire da solo cosa fa la funzione (a tale proposito mi scuso per l'indentazione, ma per motivi di spazio...).

CICLO FOR

```
for(i=0; i<10; i++)
        (*funct[i])(&objs[i]);
```

PASSIAMO ORA AL SECONDO ARGOMENTO ANNUNCIATO:

Come vedete dall'immagine ho costruito un vettore di funzioni che hanno come argomento un puntatore ad un obj_t. Questo vettore serve per eseguire, con un ciclo for fino a 10 (limite modificabile) funzioni che hanno variabili proprie ma grafica comune (ecco come si costruisce un platform)
Supponiamo di avere riempito questo vettore con puntatori alla funzione oggettino (obj_t *s), però

objs[i].xpos != objs[j].xpos

e

objs[i].ypos != objs[j].ypos

per ogni i != j

Ora, succedera' che, ogni volta che il ciclo for rappresentato in figura viene eseguito, 10 oggettini si muovono indipendentemente e con intelligenza propria sullo schermo.

VARIABILI E COSTANTI

```
void     (*(funct)[10])(obj_t *);
obj_t    objs[10];
int      basex;
int      basey;
int      offsx;
int      offsy;
#define MAPDIMX        100
#define MAPDIMY        100
```

TIPS:

Vediamo quale può essere un formato grafico intelligente per una frame di uno sprite: (conoscete la compressione BYTE-RUN???)
1 byte dimx
1 byte dimy
per ogni piano:
  per ogni riga:
    1 byte b
    se b < 0 ricopia i prossimi -b bytes
    altrimenti riproduci il prossimo byte b volte

Questo formato permette una efficiente gestione del colore trasparente e allo stesso tempo ci fa risparmiare un po' di RAM, cosa che certo non ci fa male.

Adesso però voglio farvi un po' riflettere: io vi sto fornendo codice ed informazioni così,

TIPI

```
typedef struct {
        char **frames;
        short curr_frame;
        short xpos;
        short ypos;
        short speed_x;
        short speed_y;
        short r1;
        short r2;
        short r3;
        short r4;
} obj_t;
```

perché mi piace farlo e basta, ma voi avete sviluppato qualche editor intelligente? Volete o non volete provare a fare qualche cosa??? Ho ricevuto un solo messaggio da voi (a tale proposito un saluto a Paolo Pustorino), e spero che ciò sia dovuto al fatto che mentre sto scrivendo questo articolo in edicola voi trovate solo la rivista con il primo dei tre articoli (sigh! tempi editoriali).
Ora io mi metto in stand-by ed aspetto sollecitazioni da voi, se vi volete dare una scossa ora c'è la possibilità di farlo e c'è qualcuno che può darvi una mano, altrimenti saremo i soliti che arrivano tardi e guardano quello che fanno gli altri senza capire come cavolo ci sono riusciti!!!

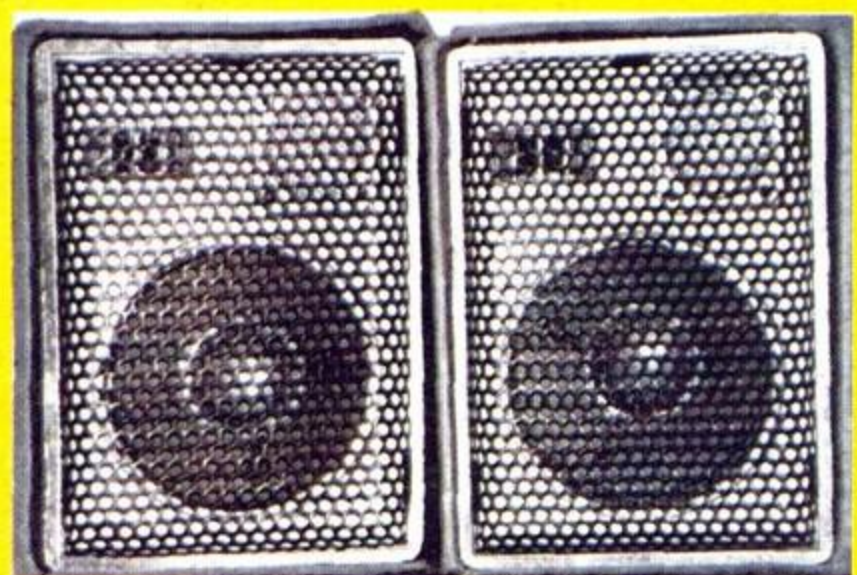
E' tutto per ora e ci risentiamo alle prossime, vi ricordo sempre **cmontana@cs.unibo.it** per contattarmi personalmente.
Ciao, Cristiano Montanari.

FUNZIONE OGGETTINO

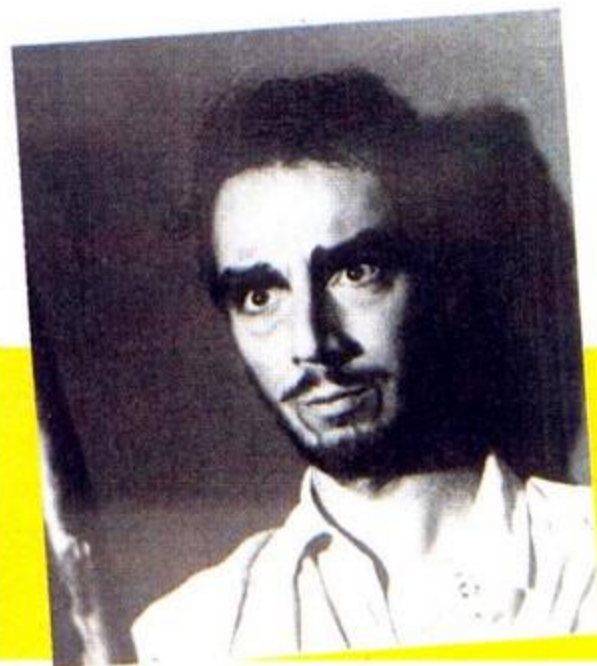
```
#define NUM_FRAMES 5 // da modificare

void oggettino(obj_t *s)
{
        if (s->r1++ % 4 == 0) {
                s->curr_frame++;
                if(s->curr_frame > NUM_FRAMES)
                s->curr_frame = 0;
        }
        s->xpos += s->speed_x;
        s->ypos += s->speed_y;

        // la dovete scrivere voi secondo
        // il formato grafico che avete scelto
        // e vi consiglio di scriverla
        // in assembler
        put_bitmap(s->frames[s->curr_frame]);
}
```

KROGMA SBARAVDLISS (II)

ROTTA VERSO PRONUBA IV

Bim, Bum, Bam alè fratello! Il vostro compagno pronubo rastapasta@planetrasta è appena piombato sulla terra dopo un lungo ed estenuante viaggio verso la galassia di Pronuba IV. Dove caxtxo é, direte voi! Non lo

E' basilare, nella configurazione hardware con la quale si realizza il sonoro di un videogioco, disporre di un impianto stereofonico di massima qualita' e potenza, come quello in fot

so e ancor meno me ne frega... avete mai visto un pilota automatico? Avete mai fatto il bagno in un fiume bulgaro con un pilota automatico? Cosa credete che sia un pilota automatico? Se non sapete cosa rispondere, se siete allibiti da tutto ciò, se volete dissertare all'infinito sull'argomento... l'indirizzo é sempre il solito (rastapasta@planetrasta c/o COLORS via Casteldebole 4/3 40132 Bologna).

Ma veniamo a noi, o a voi, o a chi vi pare, basta che vi mettiate d'accordo! Il mese precedente mi hanno costretto (sotto minaccia di giocare a PONG per quattro ore consecutive con un'iguana tachicardiaca che sviene ogni 28 secondi) a parlarvi di alcune strane entità che veleggiano sul video del mio portatile (o tascabile, come dice mio nonno). Queste entità compongono il mondo del MATERIALE SORGENTE. Abbiamo già visto come tutto questo materiale può essere organizzato. Ricordate? Vi avevo detto come dividere le fotografie in NOZIONI, LUOGHI ed INTERLOCUTORI. Non ricordate niente? Male... richiedete la copia arretrata di K con il 6° fascicolo dellíenciclopedia multimediale! Se invece ricordate tutto, ogni cosa é chiara nella vostra mente come la rotazione (associata ad una rotula che si sta spezzando...) bene, siete pronti a partire per il M.I.T. di Boston ed affrontare un Master in "Cibernetica associata al linguaggio" tenuto dal prof. dott. SBARAVDLISS. Buon viaggio!

C'é ancora qualcuno? ORRAIT! (giuro, ho visto un adesivo con questa scritta su una macchina!!)

Avete mai pensato di disporre le vostre foto panoramiche in modo da formare un piccolo percorso? Mi spiego meglio: "Avete mai pensato di disporre le vostre foto panoramiche in modo da formare un piccolo percorso?". Ora è tutto molto più chiaro! Volevo dire: avete già imparato come organizzare una parte del vostro materiale sorgente! Aggiungete un interlocutore qua e là, una nozione là e qua ed ecco organizzata una visita nel luogo che avete abilmente ricostruito. Difficile? Non credo, anzi, penso che migliaia di volte abbiate mostrato le vostre foto ad un gruppo di amici cercando di ricostruire un micro itinerario. Vi dirò molto di più: a volte in un angolo di una foto c'è un personaggio bizzarro. Voi, quindi, puntate abilmente il vostro dito indice dicendo cose tipo: "Ehi... vedi questo tipo, é il mio amico Gino... pensa un po', l'ho conosciuto nella giungla del Dubai e mi ha confessato di essere arrivato lì a piedi... oh, Gino, prima, abitava a Fucecchio!, e chissà quante altre amenità simili.

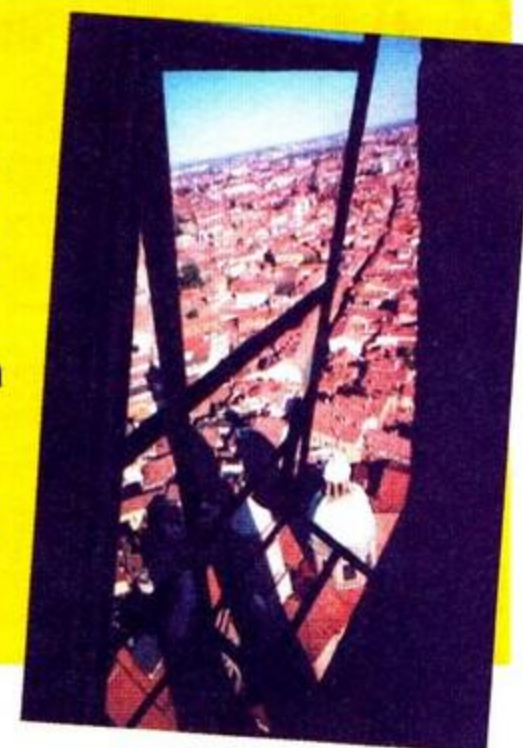
Beh... tanto per cominciare provate a riorganizzare il vostro materiale in modo da creare un percorso (piccolo o grande che sia).

Hai ucciso Qualcuno? No... Hai rubato a Qualcuno? No... Hai speso soldi invano? No... E allora mi taglio solo meta' pizzetto!

Ce l'avete fatta? Bravi, setteppiù... Spediteci tutto, o anche un campione significativo se il materiale è molto... non si sa mai, il grande concorso veglia su di voi! rastapasta@planetrasta vi saluta e ritorna su PRONUBA IV. Fate i bravi... altrimenti vi fracasso la cabeza contro quella di David (2 shimizu con un solo trjklef!)

Ecco quello che si vede dalla finestra dell'ufficio di Enzo Catania detto Turbominchia sito sulla cima della Torre Asinelli a Bologna.

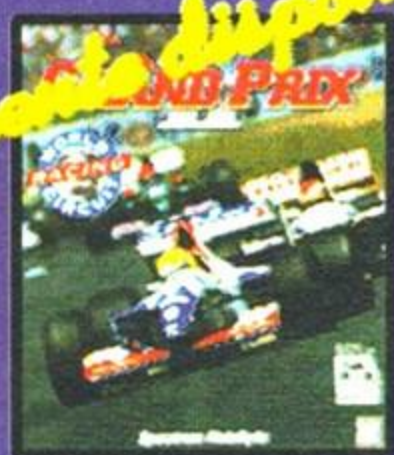
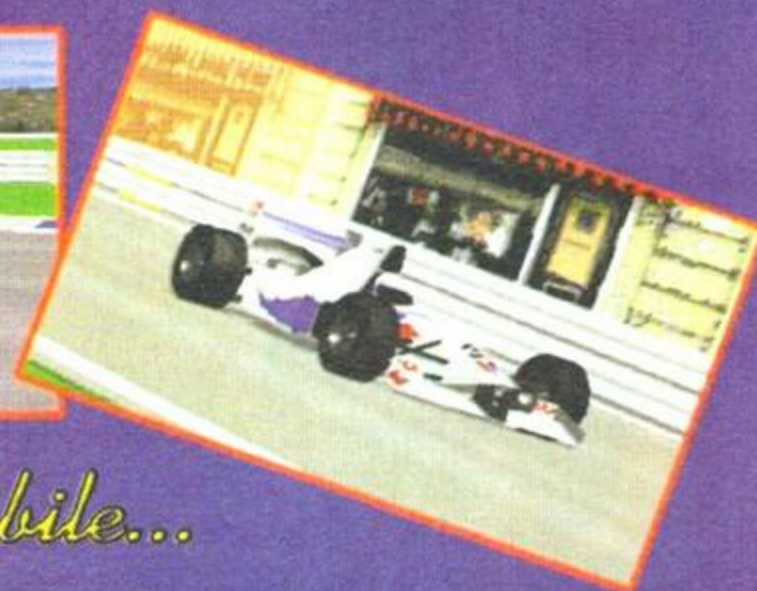
Non mi interessa un cazzo dei tuoi problemi, tesoro. Ti arrangi e spera di uscirne vivo.

Luther Malachy era spesso chiamato pazzo... spesso è chiamato pazzo chi vede le cose diversamente dagli altri. Spesso è chiamato pazzo chi non ama gli esseri umani.

Testi: Ivan Venturi, Gabriele Vegetti, Cristiano Montanari, Stefano Ferrarini
Immagini: Ivan Venturi, Giampaolo Bottega, COLORS
Foto: Andrea Bradamanti
Idee, materiali, insulti & deliri vanno indirizzati a: K - Diventa Autore Multimediale c/o COLORS S.r.l. via Casteldebole, 4/3 40132 Bologna
Fax 051/619.87.86
E-Mail: raven@colors.italia.com
http://www.italia.com/colors

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Finalmente disponibile!

La miglior simulazione di Formula 1

un realismo incredibile...

...ad un prezzo incredibile!

solo Lire **95.000**

(meno ovviamente lo sconto accordato a chi lo ha prenotato)

ed inoltre un'ulteriore super offerta!!

FORMULA T2 + GRAND PRIX II

Il favoloso volante professionale con pedaliera della Thrustmaster

prezzo di listino Lire 329.000

Piu'

Formula 1 Gran Prix 2 su Cd Rom

prezzo di listino Lire 95.000

Totale listino Lire ~~424.000~~ in super offerta a **Lire 369.000**

Cosa aspetti a telefonare??? 051 - 343504

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

ADVANCED DUNG. AND DRAGONS EYE OF BEHOLDER COLLECTION

Dalla SSI una stupenda raccolta contenente: EYE OF THE BEHOLDER, EYE OF THE BEHOLDER 2 e EYE OF THE BEHOLDER 3

PC CDROM 89.000

ANGEL DEVOID - FACE OF THE ENEMY -

Una incredibile avventura cinematica sviluppata su ben 4 CD ROMS. Ambientato in una citta' futuristica fondata sulla cibernetica, ti ritrovi dopo un bizzarro incidente con i lineamenti totalmente cambiati passando cosi' da cacciatore a preda! Riuscirai a risolvere i molteplici misteri ed a dimostrare la tua reale entita'? R.H. 486DX-2 + 8MB.

PC CDROM 77.000

ATARI 2600 ACTION PACK 3

Una nuova raccolta dedicata alla gloriosa console dell'Atari, contenente: BREAKOUT, CANYON BOMBER, CHECKERS, COMBAT, DOUBLE DRAGON, NIGHT DRIVER, PRESSURE COOKER, PRIVATE EYE, SPACE WAR, STARMASTER, TITLE MATCH PRO WRESTLING, YARS' REVENGE. r.h. 486DX + 8MB

PC CDROM 69.000

BAD MOJO

Un'avventura grafica interattiva che sfiori i limiti dell'incredibile!! Oltre 800 diverse allocazioni da visitare con grafica digitalizzata e visuale in soggettiva. Centinaia di misteri da risolvere, scene in full motion "da capogiro!!". Un gioco che si candida come migliore avventura dell'anno!!! R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 129.000

BATMAN FOREVER

Dalla Acclaim l'attesissima conversione per PC del gioco che ha spopolato su console. Realizzato con la nuova tecnologia grafica CINEFUSION, include scene in full motion, i personaggi sono reali e digitalizzati, oltre 80 incredibili livelli, opzione per 2 giocatori, grafica renderizzata in 3D. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 99.000

BATTLEGROUND ARDENNES

Uno dei migliori tioli dedicati agli appassionati di strategi a bellica, che va ad aggiungersi al Battleground Gettysbourg. Riproduzioni accurate e fedeli alla realta' di una delle piu' famose battaglie dell'ultimo conflitto mondiale, permette di utilizzare sia le forze alleate che quelle germaniche con la possibilita' di gestione praticamente totale di tutti i dettagli ed opzioni strategiche applicabili ad una vera e propria battaglia. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000

COLLEGE SLAM

Dalla Acclaim un altro sicuro successo dedicato al basket. Oltre 40 squadre di College si contendono l'ambito titolo di campione dell'anno accademico. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.000

COMMAND AND CONQUER THE COVERT OPERATIONS

L'attesissimo disco missioni contiene 15 nuove missioni e 10 nuove arene per combattimenti multipli, con possibilita' di scelta in qualunque ordine. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000

COMPLETE CARRIERS AT WAR

Una raccolta dedicata agli appassionati di strategia militare. Include. CARRIERS AT WAR, CARRIERS AT WAR 2, CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT e tutti i nuovi SCENARI EUROPEI. R.H. 486+ 4MB

PC CDROM 109.000

"D"

Dalla Acclaim una incredibile avventura grafica renderizzata semplicemente ECCEZIONALE. Oltre alla trama coinvolgente che vi portera' a rimanere letteralmente incollati allo schermo fino alla fine, la visuale in soggettiva e la grafica spettacolare fanno da contorno ad un titolo di sicuro successo. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 119.000

EXTREME RISE OF THE TRIADS

Dalla Apogee il data disk missioni per Rise of the Triads. Oltre 40 nuovi livelli, un editor speciale per crearne nuovi. Richiede il programma Rise of the Triads.

PC CDROM 49.000

FAST ATTACK

Dalla Sierra una delle simulazioni di sottomarino piu' attese dell'anno! Oltre alle possibilita' di controllo e di opzioni disponibili praticamente indescrivibili a causa della loro molteplicita', sicuramente degna di mensione e' l'aspetto grafico con cui e' stata curata la simulazione. E' infatti possibile viaggiare per i meandri del sottomarino e visionare gli effetti distruttivi delle armi belliche utilizzate il tutto con realistiche sequente animate in 3d. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 129.000

FORMULA 1 GP MANAGER

Finalmente disponibile la versione COMPLETAMENTE in italiano del miglior simulatore manageriale di Formula 1.

PC CDROM 99.000

PC CDROM -inglese- 89.000

GAME KILLER

La piu' vasta collezione di soluzioni, hints, file patch, trainer editors e tanto altro ancora, per oltre 500 tra i piu' famosi titoli esistenti.

PC CDROM 59.000

H-ZONE

Data disk per HERETIC e HEXEN. Contiene 12 nuovi episodi, oltre 250 nuovi livelli ed una utility che permette di convertire i livelli per Doom, Doom2 e Heretic in livelli per HEXEN.

PC CDROM 64.000

Vendita per corrispondenza

Bologna - Via Vela 12/2

tel. 051 - 343504

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

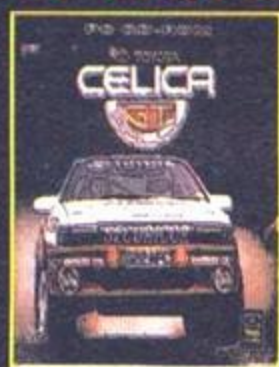
TERRANOVA

Dagli stessi creatori di Ultima Underworld 1 e 2 e System Shock ecco un nuovo capolavoro che vi fara' semplicemente rimanere a bocca aperta!! Una incredibile avventura interattiva ad immagini digitalizzate mixata con fasi di azione e combattimento con visuale in soggettiva e grafica rendeizzata. 39 scenari di gioco piu' l'editor per creare le vostre personalizzazioni. R.H. PENTIUM 60 + 8MB

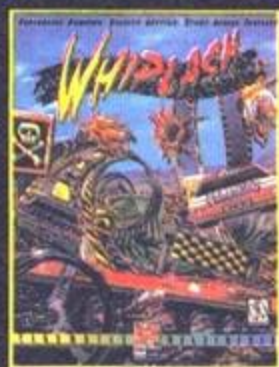
PC CDROM 109.000

TOP GUN

Credo che non esistano termini abbastanza eloquenti per definirlo. Sicuramente la miglior simulazione arcade di volo ispirata al noto ed omonimo film. Come vi sentite nei panni del glorioso Tm Cruise? Oltre 40 missioni vi coinvolgeranno al punto da non riuscire ad interrompere il gioco!! R.H. 486DX66+8MB.

PC CDROM 85.000
PC CDROM - ITALIANO- 99.000

TOYOTA CELICA GT RALLY

La realistica simulazione di guida con visuale in soggettiva, ora offerta in versione budget.

PC CDROM 29.000

WHIPLASH

Una simulazione di corse automobilistiche "dell'ultima generazione". Grafica ad altissimo livello ed opzioni di gioco semplicemente UNICHE. L'unico gioco di auto che Vi permettera' di gareggiare con 16 diversi avversari. 16 sono anche i circuiti, 8 circuiti SEGRETI, 8 diversi modelli di auto, evoluzioni uniche come il giro della morte, curve super-paraboliche e tanto ancora. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM 129.000

WOLFENSTEIN 3D

Forse uno dei giochi con visuale in soggettiva piu' famosi in assoluto. Uno sparatutto d'eccezione grazie anche alla grafica a 256 colori ed alla spaventosa serie di nemici e di armi disponibili. R.H. 486+4MB.

PC CDROM 59.000

MEGARACE

Il famosissimo best seller ora in offerta speciale!!

PC CDROM 19.000

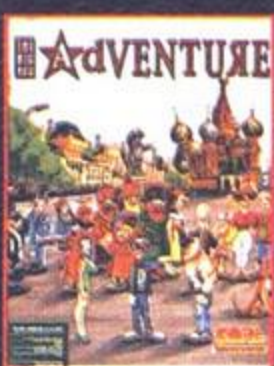
SABRE TEAM

Gioco di ruolo. Alla guida di un commando di S.A.S., patuglie specializzate a sbrogliare delicate missini antiterroristiche, devi svolgere numerose missioni che metteranno a dura prova il tuo coraggio, e la tua abilità strategica. R.H. 386 DX 4MB.

PC CDROM 25.000

MASTER OF MAGIC

Gioco di ruolo stile fantasy. Devi combattere contro gli esseri malvagi utilizzando molteplici strumenti magici. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H. 486DX + 4 MB

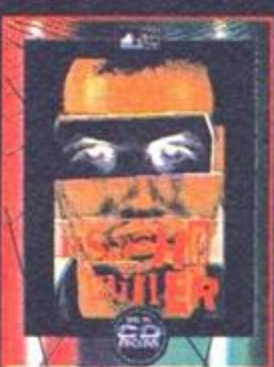
PC CDROM 35.000

THE BIG RED ADVENTURE

Una eccezionale avventura INTERAMENTE IN ITALIANO ambientata nell'antica Russia Comunista. Oltre 100 allocazioni diverse da esplorare arricchite da splendidi fondali, interfaccia "punta e clicca" per una grafica a videata completa, numerosi cervellotici rompicapi e tanto ancora!

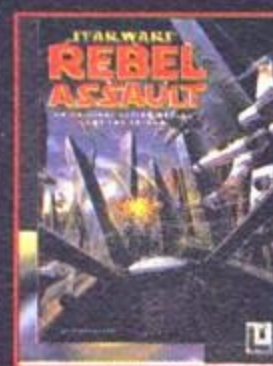
PC CDROM 35.000

SUPERSKI PRO

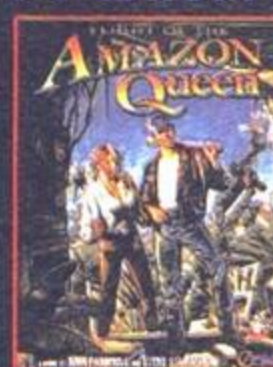
Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 25.000

PSYCHO KILLER

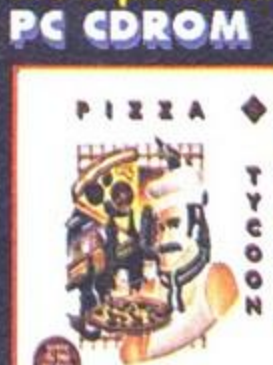
Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattivita' con un film, decidendoi la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 25.000

REBEL ASSAULT

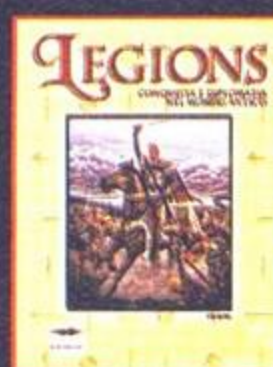
Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune sequenze del famosissimo film.R.H. 386 DX 4MB

PC CDROM 29.000

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

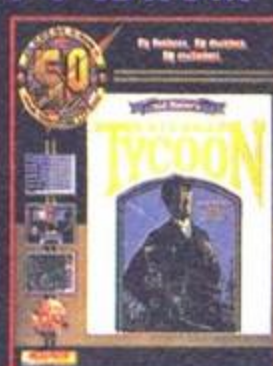
Una stupenda avventura grafica stile Monkey Island COMPLETAMENTE IN ITALIANO ricca di azione e a livelli di difficolta' progressivi. Possibilita' di interagire con oltre 40 personaggi . Evoluzione della storia tramite scene cinematografiche a pieno schermo! R.H. 486 + 4MB

PC CDROM 49.000

PIZZA TYCOON

INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB

PC CDROM 49.000

LEGIONS

Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilita' di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose. R.H. 386 + 4MB. MANUALE E SCREEN TEXT COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000

RAYLROAD TYCOON

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'eta' del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza.

PC CDROM 25.000

Vendita per corrispondenza

Bologna - Via Vela 12/2

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

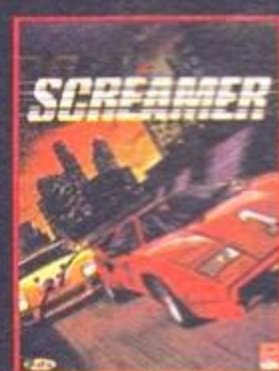
CHRONOMASTER

Un'avventura grafica di dimensioni epiche, scritta dal noto esperto in "science fiction" Roger Zelazny, vi trasportera' attraverso numerose missioni in un futuro fantastico dove scienza e magia possono coesistere. La peculiarita' del titolo, oltre alla stupenda giocabilita', e' sicuramente la grafica, incredibilmente curata ed arricchita nei minimi particolari. R.H. 486 + 8MB

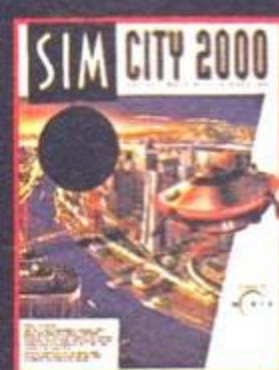
PC CDROM **79.000**

WING COMMANDER 4

L'attesissimo seguito della precedente versione dedicata alla saga di Guerre Stellari. Incredibilmente migliorata sia la grafica che la giocabilita'. MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM **99.000**

SCREAMER

Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilita' di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM **57.000**

SIM CITY 2000 ENHANCED

Costruisci la tua citta' del futuro, difendila da eventi catastrofici naturali e controlla l'economia ed il commercio. Attenzione! i passi falsi porteranno la popolazione ad una precipitosa fuga. R.H.: 386/DX + 4MB

PC CDROM **29.000**

OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB

PC CDROM **25.000**

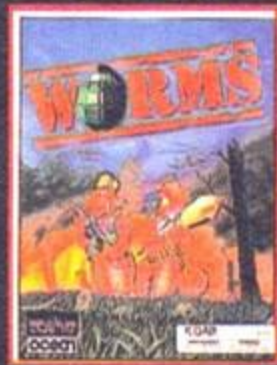
DESTRUCTION DERBY

In gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora e' finalmente disponibile anche su PC.La piu' bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima.Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato Possibilita' di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

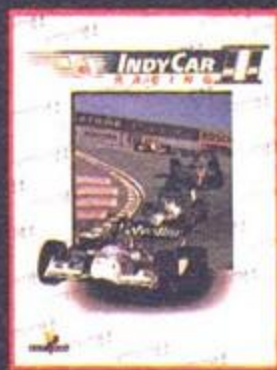
PC CDROM **69.000**

TFX 2 - EURO FIGHTER 2000

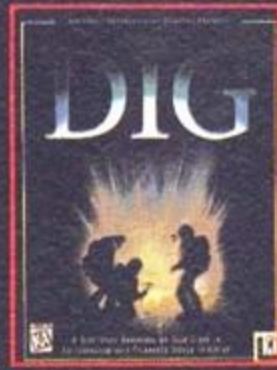
Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilita' veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realta'. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato!

PC CDROM **79.000**

WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoche' unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **64.000**

INDY CAR RACING 2

Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica piu' venduti nel corso del 1994-1995.Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune delle peculiarita' di questo sicuro successo R.H. 486+8MB.

PC CDROM **59.000**

THE DIG

Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalera' ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM **95.000**

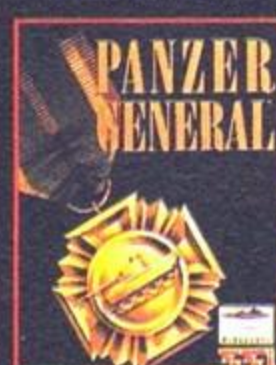
WIPE OUT

La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici piu' bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM **74.000**

NAVY STRIKE

Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissimo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB

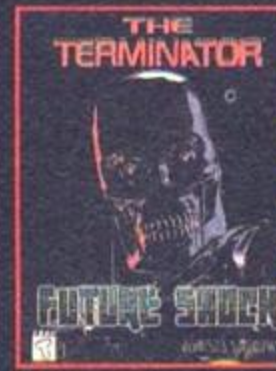
PC CDROM **69.000**

PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM **49.000**

TEMPEST 2000

Dalla ATARI vieni proiettato nel 21 secolo nella piu bella conversione di coi-op mai realizzata. Un bellissimo sparatutto con visuale isometrica caratterizzato da una velocita' di scolling semplicemente incredibile. R.H. 386DX40 + 4MB

PC CDROM **49.000**

TERMINATOR FUTURE SHOCK

Sempre in stile Doom cioe' con visuale in soggettiva, ecco uno dei migliori giochi del genere ambientato nella Los Angels del 2019 avrai a disposizione decine di incredibili armi per distruggere orde di alieni. Compatibile con Virtual I Glasses. R.H. 486/50 + 8MB

PC CDROM **89.000**

Vendita per corrispondenza

Bologna - Via Vela 12/2

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

Ultimissime

CIVILIZATION II

MASTER OF ORION II — BATTLE AT ANTARES

Lire 109.000

Ora anche su Pc la grafica del coin-op !

L. 949.000

Finalmente gli appassionati di videogiochi su PC potranno apprezzare la grafica a livelli della sala giochi. Questa innovativa scheda Video prodotta dalla Diamond Multimedia, contiene infatti il famoso chip 3D in grado di velocizzare la grafica fino a 100 volte rispetto una normale scheda SuperVGA . Richiede Windows 95, e' in standard PCI BUS pertanto installabile su qualsiasi PENTIUM, trasforma i tradizionali poligoni smussandone i lati e rendendoli perfettamente uguali alla realta', velocita' di Rendering pari a ben 12 MILIONI di texel per secondo, Texture mapping dei poligoni a 300.000 per 50 poligoni al secondo!!! Video Texturing degli oggetti in 3D, True color option per grafica 2D ad alta risoluzione. Include anche un Chip 16 bit WAVETABLE con 32 voci campionate ed il programma Diamond Media Rack per applicazioni audio professionali, Perfetta gestione di filmati in Full motion con effetti speciali ed e' inoltre corredata del software per la gestione dei filmati MPEG. La confezione contiene inoltre una speciale interfaccia e relativa porta game che permette di collegare 2 joypad per SEGA SATURN al PC!! con possibilita' di gioco per 2 giocatori in contemporanea. Possibilita' ovviamente di collegare qualsiasi Joystick o Joypad del Sega Saturn. Porta game digitale con processore autonomo per la gestione dei Joystick per liberare cosi' maggior memoria alla CPU. Risoluzione massima 1600 x 1200 a 32000 colori 16 bit (con 4 Mb) oppure 1600 x 1200 a 256 colori 8 bit (con 2 Mb) La confezione contiene infine: NASCAR RACING PANZER DRAGON e VIRTUA FIGHTER REMIX , tutti in versione speciale a 32 bit per Windows 95, versione PC con slot PCI

Gravis offre la possibilita' di collegare fino a 4 pad a 8 tasti !

GRAVIS Team Sports Set

Fighting Machine

Dalla Gravis una i ncredibile confezione contenente: l'adattatore 4 giocatori per PC, 2 joypad Gravis a 8 BOTTONI, il gioco NHL PA HOCKEY 1996 su CDrom oppure il gioco WWF Wrestlemania Arcade sempre su CDrom. L'ideale per tutti i giochi arcade e sportivi. Particolarmente indicato con FIFA Soccer 96

L. 189.000

Vendita per corrispondenza

tel. 051 - 343504

Presenti a FUTURSHOW Bologna 13 - 17 aprile

Bologna - Via Vela 12/2

orario continuato dalle 9:00 alle 19:30

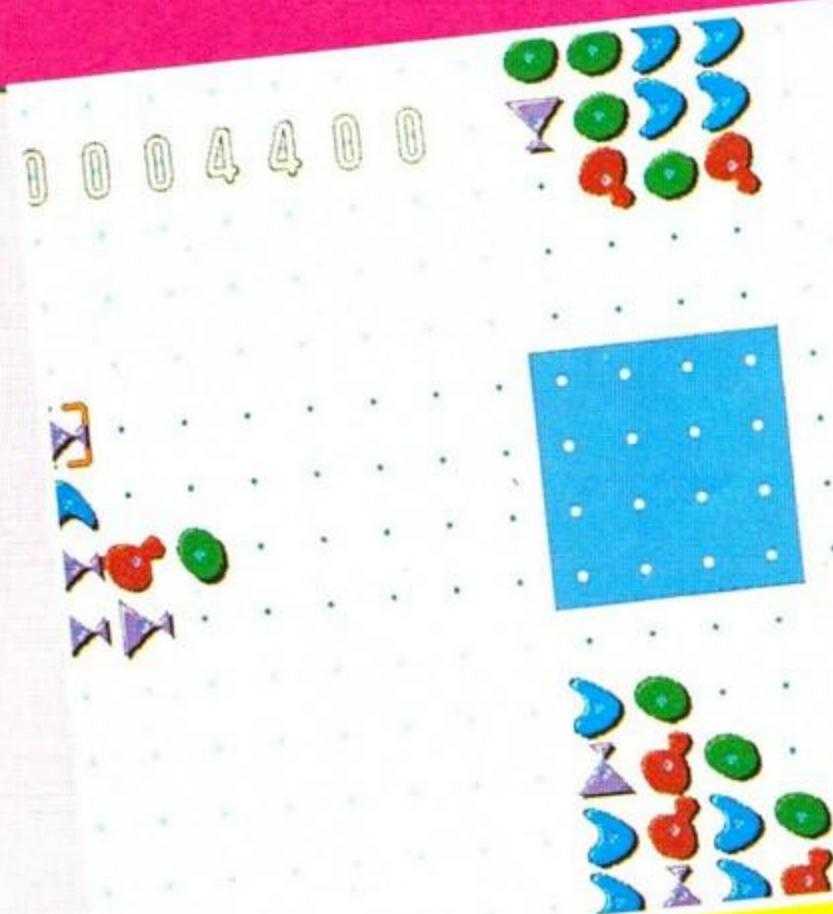
PC
PC CD-ROM

APPASSIONANTE

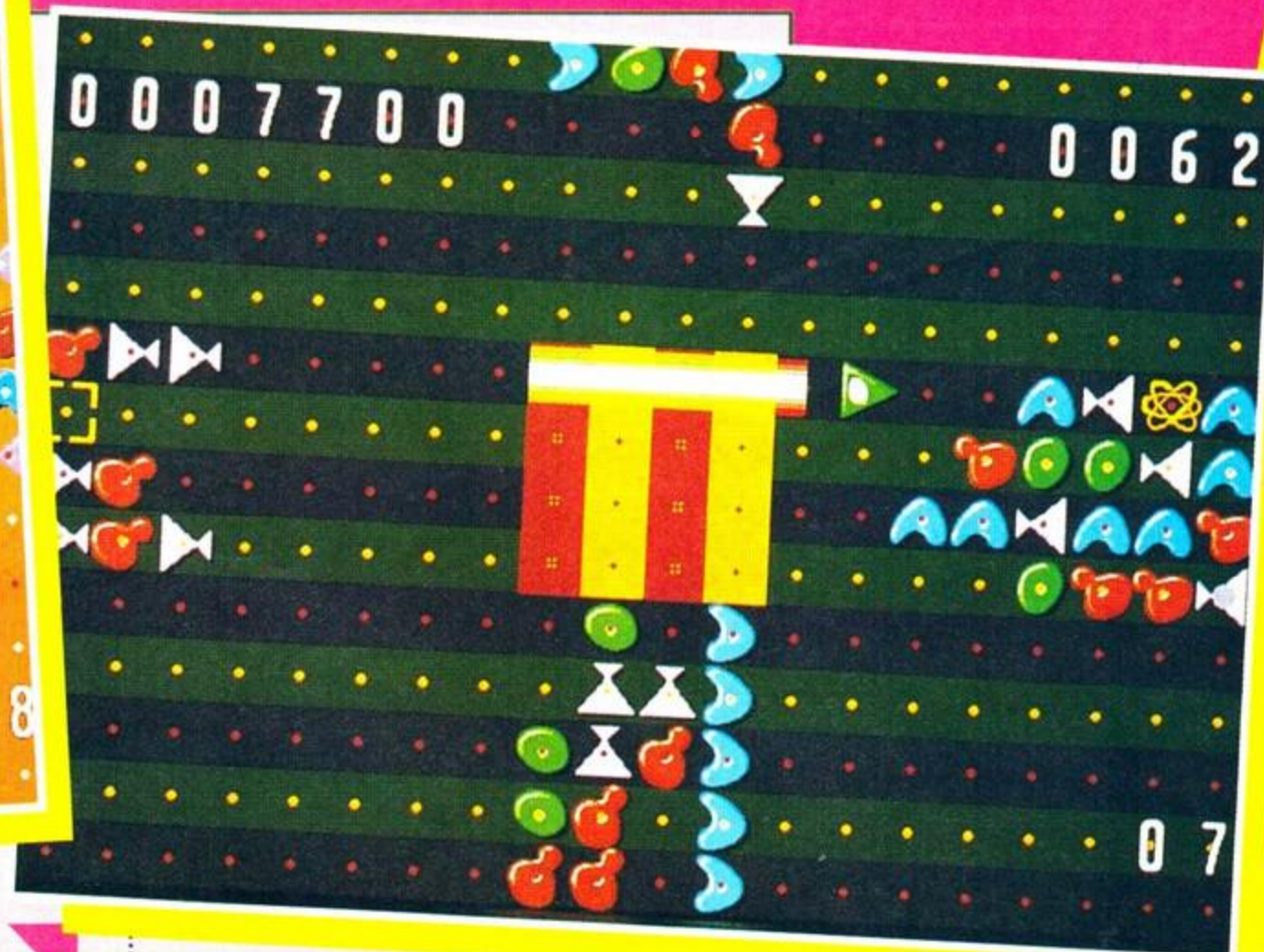
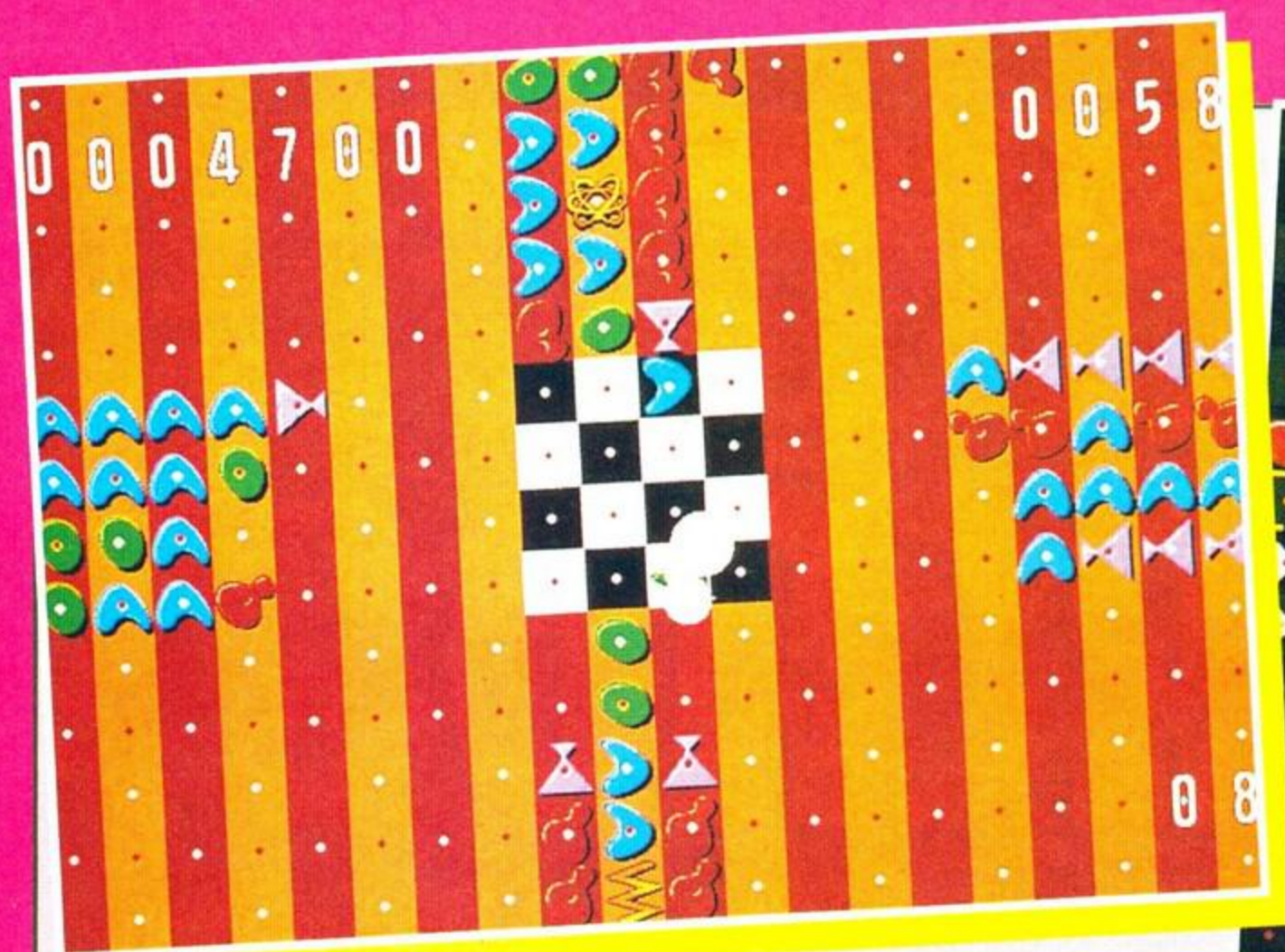
PUZZLEGAME

ZOOP™

Tradotto direttamente dalle console arriva sui nostri PC un rompicapo capace di far rivivere i tempi d'oro di Tetris: Zoop.

Dopo il clamoroso successo riscosso alla sua uscita da Tetris, una nutrita schiera di rompicapo si è progressivamente proposta con regolarità sul mercato, andando a costituire una vera e propria categoria alternativa: quella dei puzzlegame.
Zoop è un classico esempio di rompicapo per computer: grafica essenziale, velocità e ritmi di gioco elevati, interfaccia simpatica e immediata, schema di gioco semplice ma coinvolgente. Vediamolo più nei dettagli: giocando controllerete un cursore, libero di muoversi su di una ridotta zona quadrata posta al centro dello schermo, e dovrete eliminare le forme colorate che appaiono ai bordi dello schermo per impedire che giungano fino al centro.
Sul vostro cursore appare disegnata una forma particolare tra quelle disponibili, e se ne colpirete una analoga la farete sparire; se invece colpite una forma diversa le due (quella sul cursore e quella colpita) si scambieranno tra loro. Dopo un numero prefissato di abbattimenti (dipendente dal livello a cui giocate) terminerete il quadro e aumenterà la velocità con cui le forme colorate appaiono sullo schermo. Per aiutarvi, tra le varie forme che avanzano verso di voi si potranno anche trovare delle speciali pedine-bomba che hanno gli effetti più diversi sugli oggetti presenti sullo schermo: alcune fanno sparire un gruppo di figure, altre eliminano delle file intere, altre ancora fanno sparire tutti i pezzi di un certo colore.
La dinamica del gioco è tutta qui; il difficile è riuscire a coordinare i movimenti per evitare che si formino colonne troppo lunghe di formine in grado di raggiungere il riquadro centrale dove vi trovate.

La grafica è semplice, ma simpatica e funzionale; Zoop saprà divertirvi alla grande!

OCCHIO NON VEDE, CUORE NON DUOLE

Zoop gira sotto Windows, ma non risente per questo di alcun particolare rallentamento (e meno male!). La grafica del gioco è in alta risoluzione, ben definita e con un simpatico aspetto globalmente rotondeggiante che ispira simpatia; naturalmente, visto il tipo di gioco, non si possono certo pretendere

effetti speciali di particolare spettacolarità (occhio non vede...), ma non se ne sente assolutamente il bisogno (...cuore non duole. Sono un poeta!). Molto carine sono anche le musichette che accompagnano il gioco, simpatiche e adeguate all'atmosfera "carina" che influenza tutto il programma. Tecnicamente parlando, Zoop si colloca ai vertici della sua categoria, anche se lascia un po' perplessi l'obbligo di disporre di ben 8 mega di RAM per farlo girare. Per quanto riguarda la giocabilità non ci sono dubbi: Zoop è grande! Lo schema è semplice, ma il progressivo aumento della velocità di livello in livello vi farà presto ammattire, e vi costringerà a pianificare attentamente ogni vostra mossa se vorrete proseguire nel gioco (proprio come nel buon vecchio Tetris). Zoop cattura subito e vi incatena allo schermo, spingendovi irresistibilmente a cercare di completare tutti i livelli per stabilire un nuovo record, ma non è assolutamente un'impresa facile. Se poi proprio volete affrontare una sfida ai limiti dell'inumano avrete la possibilità di giocare in modalità continua, senza che ad ogni passaggio di livello venga ripulito lo schermo dalle forme presenti. Un puzzlegame davvero divertente e ben fatto che consiglio a tutti gli appassionati, ma che tutti farebbero bene a provare almeno una volta: potreste restarne catturati.

Antonio Perna

Giocabilità immediata e sfida a lungo termine per un passatempo che si lascia sempre giocare volentieri

ZOOP

Genere: Puzzlegame
Casa: Viacom Newmedia
Sviluppatore: Hookstone Ltd.

PC CD-ROM

Per far girare Zoop adeguatamente è sufficiente disporre di un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, una scheda SVGA, una scheda sonora Sound Blaster compatibile e Windows 3.1 o superiore. Il gioco risiede su due floppy HD (una rarità, ormai).

K VOTO 870

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAI!! SE PROPRIO VOLETE... SI PUO' FARE OK CORRETE!

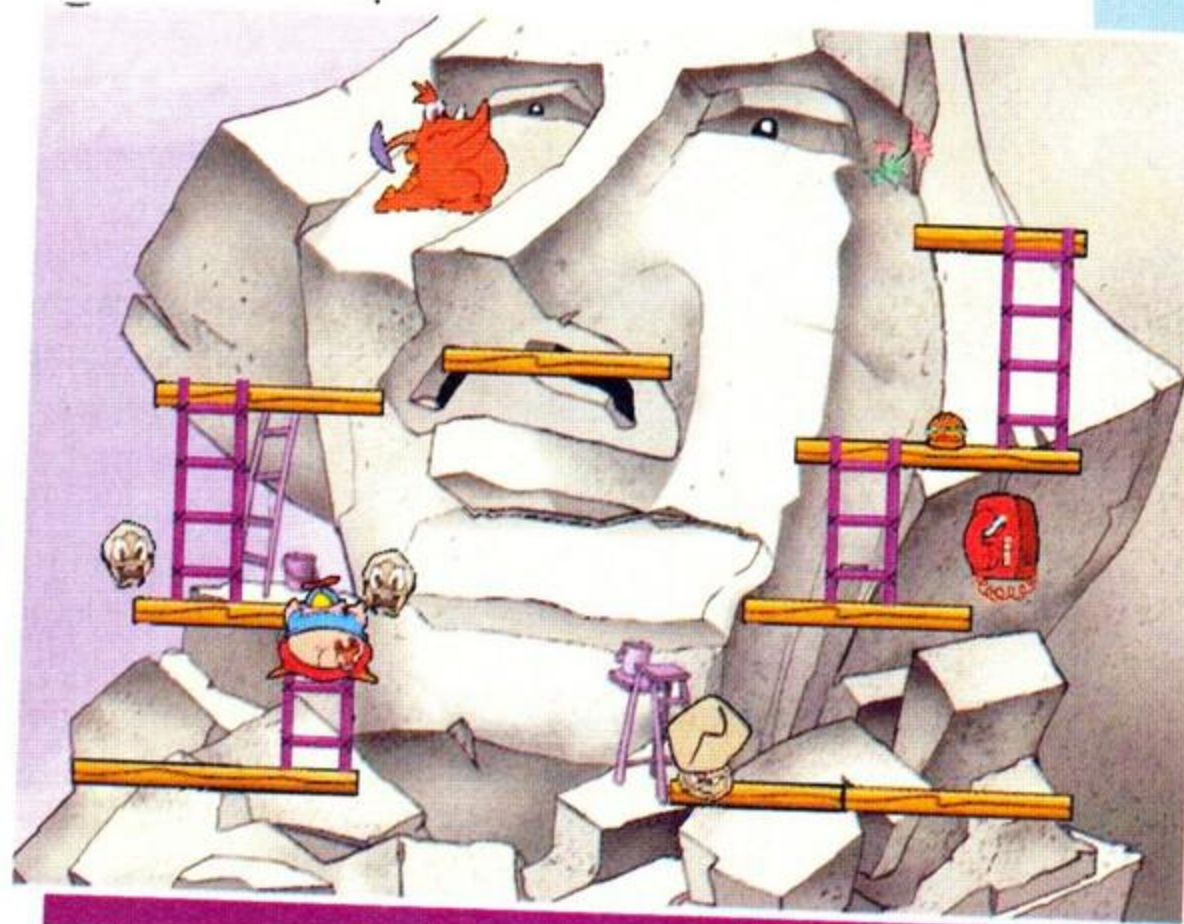
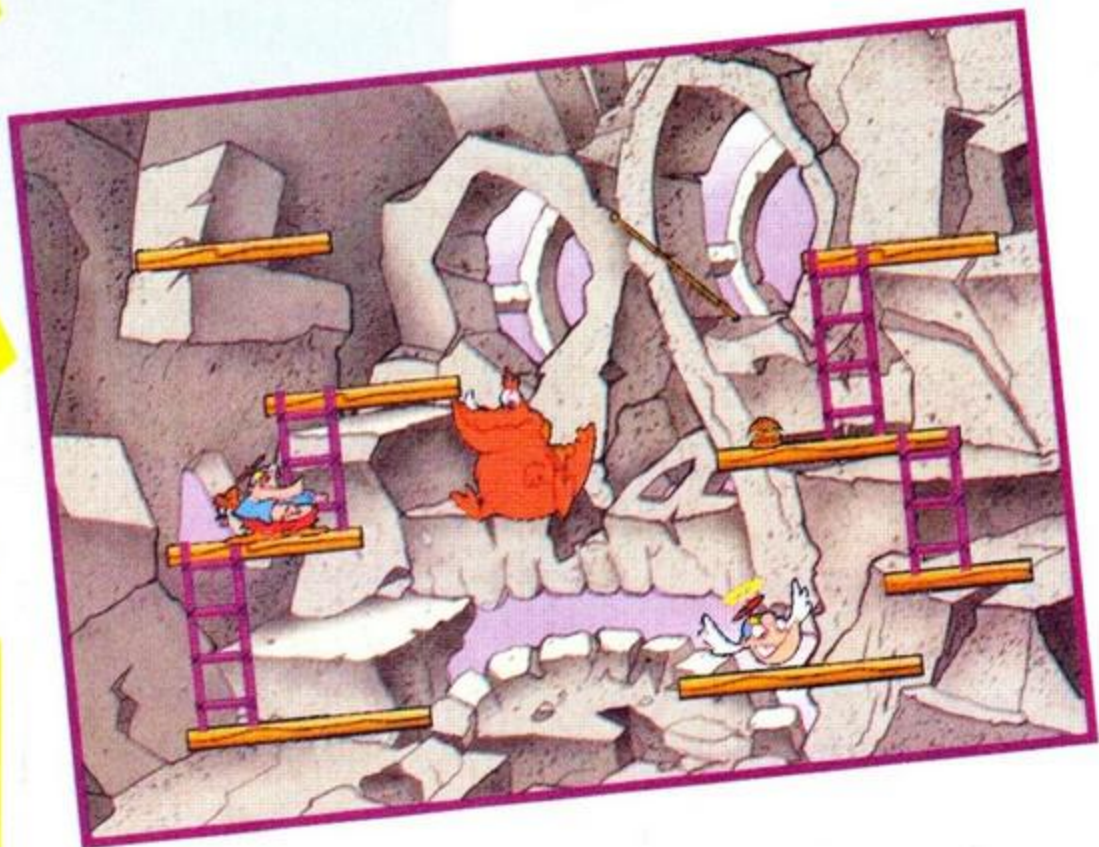
PC CD-ROM

PLATFORM

ARCADE AMERICA

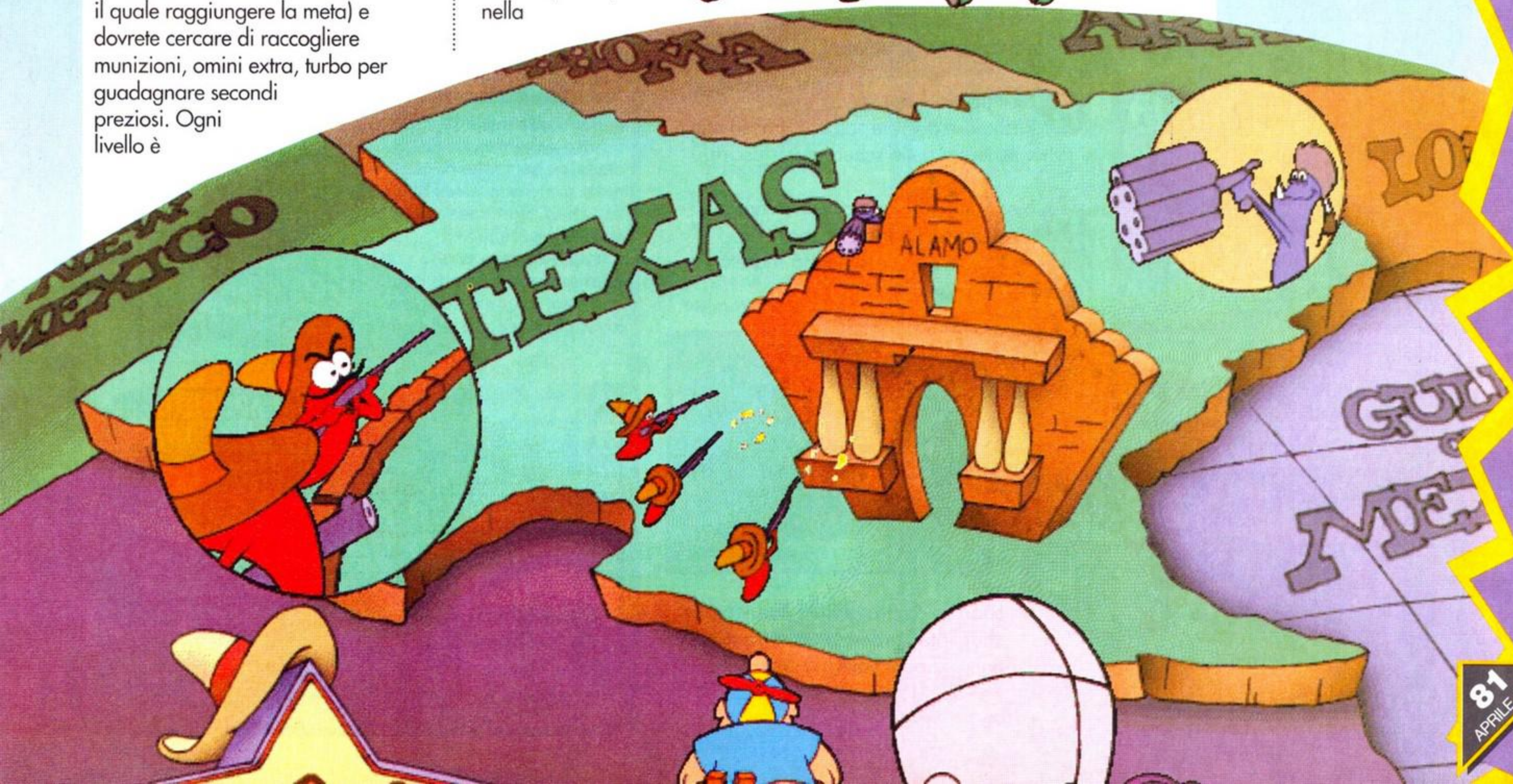
APPASSIONANTE

Se vi piacciono i platform e i cartoni animati buffi americani potete ritenervi fortunati. Ecco un gioco che unisce abilmente questi due elementi rendendosi molto interessante.

Il genere dei platform è il mio preferito: forse perché era quello che andava più in voga negli anni '84 e '85, anni in cui è cominciata la mia passione per il mondo videoludico. Ecco la ragione per cui il titolo che ho più apprezzato tra gli ultimi usciti è stato Rayman. Questo genere di giochi, però, è spesso considerato "la pecora nera" dei programmi su PC. Ma forse le cose stanno cambiando, visto che finalmente stanno cominciando ad uscire prodotti capaci di fare concorrenza alle migliori console. Oltre al già citato Rayman, ecco ora questo gioco della 7th Level, specializzata ormai in sequenze animate, che ha in comune con il platform della Ubi Soft proprio l'ambientazione a cartoni animati, dai colori vivaci (qui molto più carichi e meno sfumati) e musiche divertenti. Questo poi è anche molto più "cartone animato", aiutato da un parlato che vi farà spanciare dalle risate (per quelli che riusciranno a capire i dialoghi americani), ma specialmente dalle sequenze d'animazione, una più comica dell'altra. Anche in questo gioco sono sparsi qua e là numerosi "secret", livelli segreti zeppi di armi e vite cui si può accedere solo eseguendo certe azioni. Arcade America, però, è un gioco a schema fisso (mentre Rayman era a scorrimento) simile al vecchio Bubble Bobble. Anzi, visto che anche in questo caso si inizia dalla parte inferiore dello schermo per raggiungere un'uscita situata in alto si può dire che ricordi vagamente Donkey Kong (qualcuno lo conoscerà, spero...). Ma veniamo alla trama: l'eroe del gioco, che dovrete impersonare, è un certo Joey. Un giorno, una telefonata lo invita, con i suoi amici mostriciattoli, a partecipare al mitico concerto di Woodstock. Joey accetta con entusiasmo, ma il concerto si terrà dall'altra parte dell'America (la casa di Joey è situata in California), quindi la "combriccola" dovrà partire molto presto. Il giorno dopo, però, Joey, che è pigro quasi come me quando devo andare in Università, non ne vuole proprio sapere di svegliarsi, malgrado i tentativi dei suoi amici. Con un estremo tentativo un pazzo circonda la casa di dinamite e la fa esplodere. Il risultato è che mezza California salta in aria e gli amici vengono scaraventati in tutti gli angoli degli Stati Uniti. Joey, però, riesce a svegliarsi e si ritrova completamente

da solo. Il suo compito quindi sarà quello di girare con la sua auto per tutta l'America per ritrovare i propri amici e raggiungere Woodstock entro il termine stabilito.

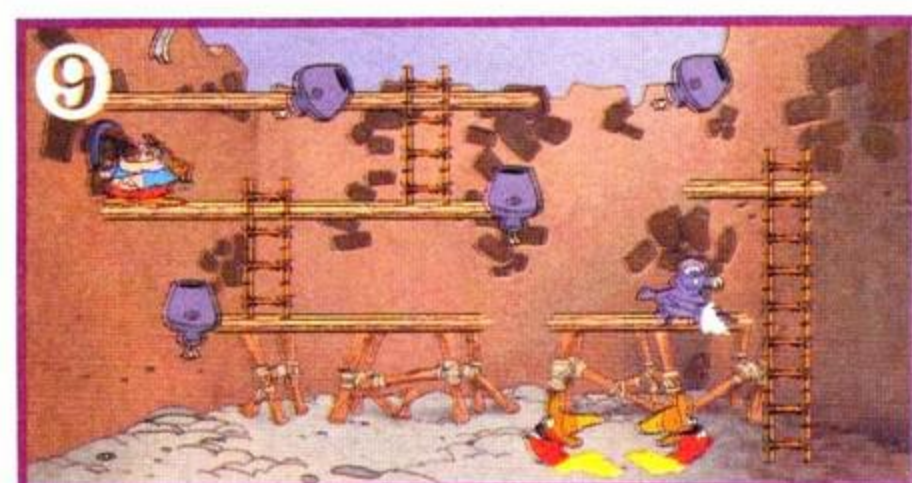
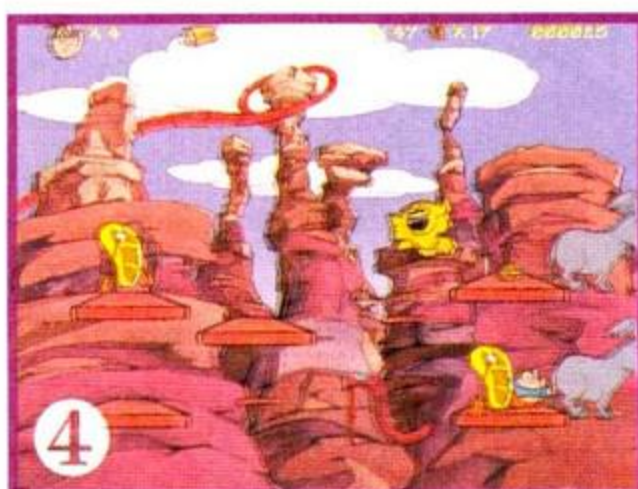
COME E' GRANDE, MA COME E' GRANDE L'AMERICA!

Così dicevano le parole della sigla di un famoso e vetusto telefilm, e in questo gioco scoprirete che ciò è una tragica verità. Prima di raggiungere l'obiettivo, infatti, dovrete superare dieci livelli che rappresentano altrettante località del continente. Quando inizierete una nuova partita o avrete appena finito un livello, vi si presenterà una sezione nella quale dovrete raggiungere il livello successivo. Qui sposterete la vostra macchina a destra e a sinistra evitando gli oggetti sparsi per la strada; ogni contatto vi farà perdere tempo prezioso (ricordate che avete un termine entro il quale raggiungere la meta) e dovrete cercare di raccogliere munizioni, omini extra, turbo per guadagnare secondi preziosi. Ogni livello è composto da più schemi nei quali dovrete cercare di raggiungere l'uscita, evitando o uccidendo i nemici. Risulteranno dunque preziosissime le munizioni raccolte nella sezione precedente o nei livelli bonus. Quando esse saranno finite potrete colpire i nemici a suon di "panciate", ma sarà necessario avvicinarsi molto; questa tecnica risulterà quindi piuttosto pericolosa. Oltre a sparare e saltare si potranno usare gli oggetti che incontrerete strada facendo. Per esempio, potrete rispondere al telefono per parlare con i vostri amici.
Per uscire dall'ultimo schermo di ogni livello generalmente dovrete usare qualche oggetto e a volte potreste rimanere bloccati un po' prima di scoprire cosa fare. Esistono però livelli impostati diversamente: l'Oklahoma infatti è una sorta di grande labirinto visto dall'alto in cui dovrete muovervi fino a trovare l'uscita. Insomma il gioco non è certo monotono, e se si considerano l'ottima fattura e la componente umoristica particolarmente rilevante, le conclusioni non possono che essere estremamente positive.
Qualche difetto, però, si può rilevare per lo più nella pesantezza della sezione iniziale di ogni livello, che purtroppo non si può evitare. Anche se poi è possibile salvare una partita, caricandola ricomincerete il livello solo con le vite che avevate l'ultima volta.
Sarà quindi più conveniente cominciare direttamente dal livello desiderato, dovendo però utilizzare il tedioso e ormai antiquato sistema di password. Infine per i mega-esperti del genere undici livelli potrebbero anche non essere a sufficienza anche se l'introduzione dei livelli nascosti, idea certo non molto originale ma sempre accolta con entusiasmo, contribuirà a rendere il gioco più longevo.

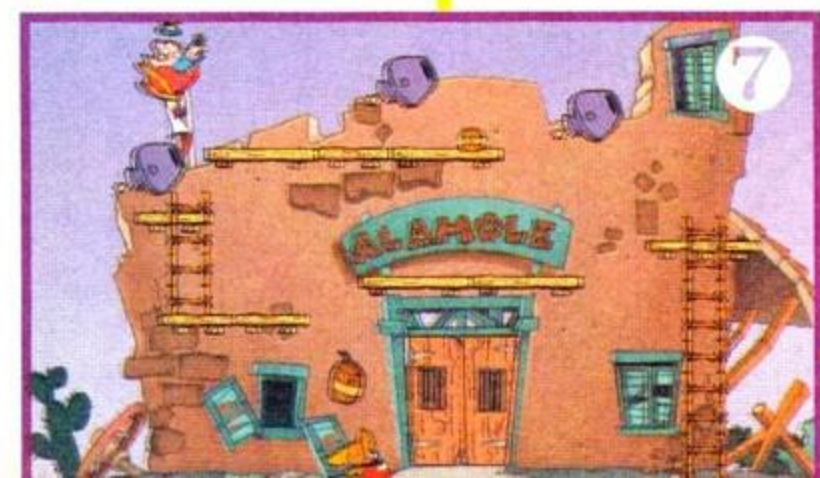
Gabrio Secco

PRIMI PASSI NEL MONDO DI "ARCADE AMERICA"

1 La vostra avventura comincia da qui: raggiungere l'uscita non sarà molto difficile, ma ricordatevi di tirare la cordicella.

2 A Las Vegas tirate la leva della Slot Machine fino a fare apparire tutti i Jackpot. Se non vi riesce la prima volta, riprovate continuamente. Alla fine vi si aprirà un passaggio segreto pieno di munizioni.

3 All'interno del passaggio segreto raccogliete tutte le munizioni che cadono dall'alto prima di uscire. Quando arrivate all'ultimo quadro di Las Vegas, tirate la leva di una qualunque Slot Machine finché non apparirà la scritta JOEY, che vi farà terminare il livello.

4 Nel Gran Canyon, per raggiungere le piattaforme superiori, dovrete tirare la coda agli asinelli cosicché essi vi scalceranno sulle posizioni desiderate. Attenzione, però, agli asini che vi faranno tornare indietro!

5 Nell'ultimo schermo del monte Rushmore dovrete soffiare il naso che si trova al centro dello schermo per uscire.

6 Nel primo schermo di Fort Alamo girate la bandierina al contrario. Anche qui si aprirà uno schermo segreto con vita extra e munizioni.

7 Sempre in questo schermo dovete saltare dentro il cannone di sinistra per poi farvi sparare dentro gli altri cannoni. Se sbagliate perderete un'unità di energia ogni volta.

8 Alla fine dovrete centrare la finestra. Cercate solo di avere una buona mira...

9 In questo schema eliminate tutti i nemici e alla fine tirate il ferro di cavallo in alto. Si aprirà il solito livello bonus.

ARCADE AMERICA

Genere: Platform
Casa: 7th Level
Sviluppatore: Interno

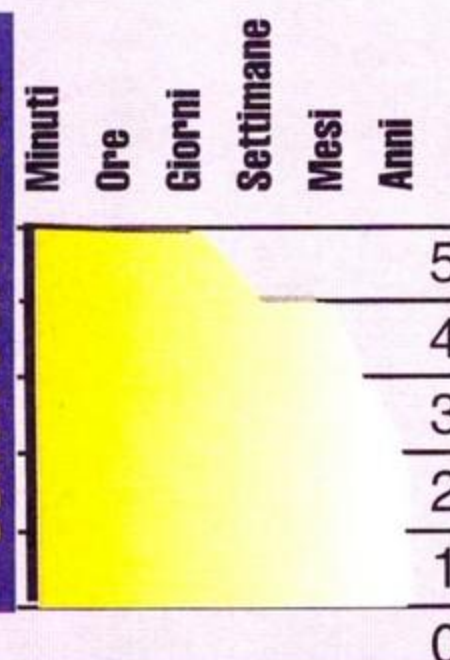
PC CD-ROM

Il gioco gira sotto Windows a tutto schermo, senza la classica barra dei comandi nella parte superiore dello schermo. Non basandosi su scrolling parallattici dovrebbe girare anche con configurazioni non troppo onerose. E' consigliato un joystick, o meglio un joypad.

K VOTO 895

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 0 1 2 3 4 5

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

spettaColare

Sul palcoscenico
sono di scena

mulTimediale

Adventure Games...
...Missioni Interattive
Duelli via Modem...

esplOsivo

...Guerre Stellari
e tutte le novità multimediali
delle case più prestigiose

GLOBAL INTELLIGENCE NETWORK

INTELINK

ACTIVISION®

Designed for Microsoft® Windows®95

CALCIO MANAGERIALE

SCUDETTO

PC CD-ROM SPORT

APPASSIONANTE

Se vi sentite dei novelli Arrigo Sacchi o se avete sempre sognato di emulare le gesta dei vari Lippi, Capello e compagnia bella, allora questo gioco è proprio ciò che fa per voi...

Dopo una lunga serie di rinvii (inizialmente l'uscita del prodotto era prevista per Ottobre '95), ecco che finalmente è giunta in redazione la tanto attesa versione italianizzata di quello che è indubbiamente il miglior gioco di calcio manageriale presente sul mercato, e cioè Championship Manager 2. La ragione di una così alta aspettativa nei riguardi di questo titolo, risiede nel fatto che per Scudetto, questo è infatti il titolo del nuovo gioco, non è stata effettuata solo una mera opera di traduzione letteraria rispetto alla versione inglese del gioco, ma che ci si trova di fronte ad un prodotto interamente rinnovato per quanto riguarda il database relativo al parco-giocatori a disposizione dell'utente. Mi spiego meglio: in Scudetto tutto è stato modificato in modo da permettere all'acquirente di poter disputare uno o più campionati italiani alla guida di una qualsiasi squadra di Serie A o di Serie B. Infatti il registro dei giocatori è aggiornato ai primi giorni del Febbraio '96, incorporando cioè le ultime novità relative alle rose di tutte le compagini calcistiche che compongono le leghe del Bel Paese. Da ciò si deduce che se prendiamo in esame le varie squadre, troveremo presenti anche gli ultimi acquisti effettuati nel mercato di Novembre, come ad esempio Vieira per il Milan e Ingesson per il Bari. Non c'è che dire, un bel miglioramento rispetto ad alcune macroscopiche inesattezze presenti in altri giochi calcistici che vanno per la maggiore (FIFA '96 ad esempio, in cui Gullit è ancora presente nella Sampdoria e Bergkamp gioca sempre nell'Inter). Esaminando la grafica, già ad una prima occhiata si può subito capire che è stata molto migliorata rispetto al primo episodio della serie. Intendiamoci, non è niente di eccezionale, non essendo nemmeno paragonabile a quella di FIFA, tuttavia ho molto apprezzato l'uso di varie fotografie come sfondo per le schermate, oltre ad un più razionale (anche se ancora non perfetto) uso dei colori. Il sonoro invece è davvero ottimo ed è veramente la marcia in più di questa nuova versione. Pensate che tutte le fasi di gioco che prima si vedevano solo descritte a video, ora sono anche commentate da un radiocronista, che con perfetta pronuncia italian effettua la cronaca della partita in una atmosfera paragonabile a "Tutto il calcio minuto per minuto". La struttura

Juventus 2 Lazio 1
Dom 13.8.95
Serie A
Del Piero 5
Vialli 10
Boksic 27
Vialli la tocca con la punta del piede e supera il portiere!
Primo tempo di Stadio Delle Alpi

di gioco è rimasta praticamente invariata: dopo aver selezionato la squadra da allenare tra le formazioni di A e di B presenti quest'anno nel nostro campionato, dovremo gestire una campagna acquisti partendo dalle rose aggiornate al Febbraio '96. In genere in questa prima fase gli scambi sono abbastanza limitati, dal momento che si presume che ogni squadra abbia già dato precedentemente il massimo per arrivare ad una compagine competitiva. Si comincia quindi la stagione affrontando i primi impegni di Coppa Italia (ed eventualmente di Supercoppa) in cui roderemo i giocatori e le tattiche di gioco. Poi si comincia per davvero: ogni domenica scontri durissimi per arrivare allo scudetto, intervallati da incontri infrasettimanali di Champions League, Coppa UEFA e Coppa Coppe. I vari giocatori (proprio come nella realtà), oltre a passare diversi momenti di forma sia fisica che mentale, potranno anche subire degli infortuni, così che saremo obbligati a schierare, partita dopo partita, formazioni differenti al fine di effettuare la migliore prestazione possibile. Terminata la stagione, dopo aver fatto un bilancio dei risultati dell'annata, possiamo gettarci sul mercato (questa volta con le sole limitazioni dettateci dal budget a noi concesso dal nostro presidente) per rivoluzionare e (si spera) migliorare la nostra squadra.
Ottima a questo riguardo la sezione dedicata al mercato giocatori, in cui possiamo cercare in prima persona il giocatore che fa al caso nostro, oppure affidarci al parere di alcuni osservatori sguinzagliati in giro per il mondo. Possiamo infatti acquistare anche giocatori stranieri da squadre che militano in altri campionati e decidere durante la trattatativa se proporre una transazione in denaro oppure uno scambio di giocatori.
Grande è la precisione e la maniacalità con cui è stato redatto il database dei giocatori. Troviamo infatti circa una ventina di voci statistiche che li descrivono fin nei più piccoli particolari, come l'intelligenza tattica, la tecnica individuale, la velocità sullo scatto, il senso della posizione e così via, fino a dare un quadro completissimo delle caratteristiche tecniche di ogni giocatore. Veramente migliorata è poi anche la sezione delle tattiche di gioco, che ci permette di scegliere tra una dozzina di formazioni predeterminate (4-3-3, 4-4-2, formazione con il libero tutta basata sul contropiede, ecc.), oppure di elaborare una nostra tattica particolare. E' un vero peccato che quest'ultima non sia salvabile su disco, visto che saremo costretti a reinserirla da capo se ci verrà il ghiribizzo di sperimentarne una nuova. E' poi possibile dire ai vari calciatori come si dovranno muovere sul campo, ad esempio di correre sulla fascia per effettuare traversoni, oppure di arretrare ed incrociarsi di posizione con un compagno. Lo svolgersi delle partite è generalmente plausibile, con i vari mebri delle squadre che svolgono davvero i compiti a loro assegnati nella realtà. Vi sono però alcune "strane" eccezioni, come quella di Pagotto (portiere titolare della Sampdoria) portato a giocare a centrocampo, oppure quella di Del Piero, che tira le punizioni ogni morte di papa.
Un'aspetto strano che ho notato con l'evolversi dei vari campionati è dato dalla tendenza di tutte le squadre a segnare sempre di più: ad esempio diverse partite nel mio quarto campionato alla guida della Juventus sono terminate 4 a 3, un risultatato che invece doverebbe essere abbastanza insolito. Una notazione decisamente critica va fatta alla traduzione, che soffre di troppi svarioni pittoreschi e che è vittima di un motore di gestione sonora realizzato originariamente per la lingua inglese e che mal si adatta ad una lingua più complessa come l'italiano. Nel complesso però si tratta di un ottimo gioco, divertente ed appassionante come pochi. Se siete dei patiti di calcio come il sottoscritto, correte ad acquistarlo, dal momento che ci troviamo di fronte al miglior prodotto manageriale di sempre. Peccato solo per alcune imprecisioni e per la bassa qualità della traduzione.

Giampaolo Moraschi

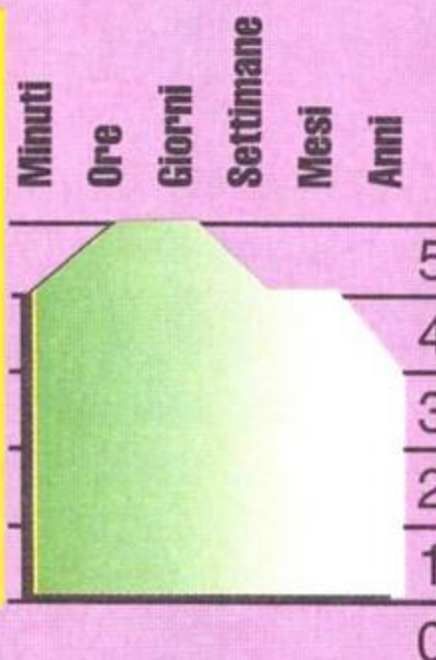
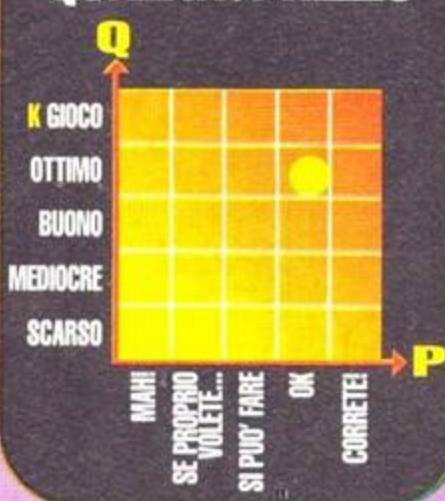
SPORT

SCUDETTO

Genere: Manageriale
Casa: Domark
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

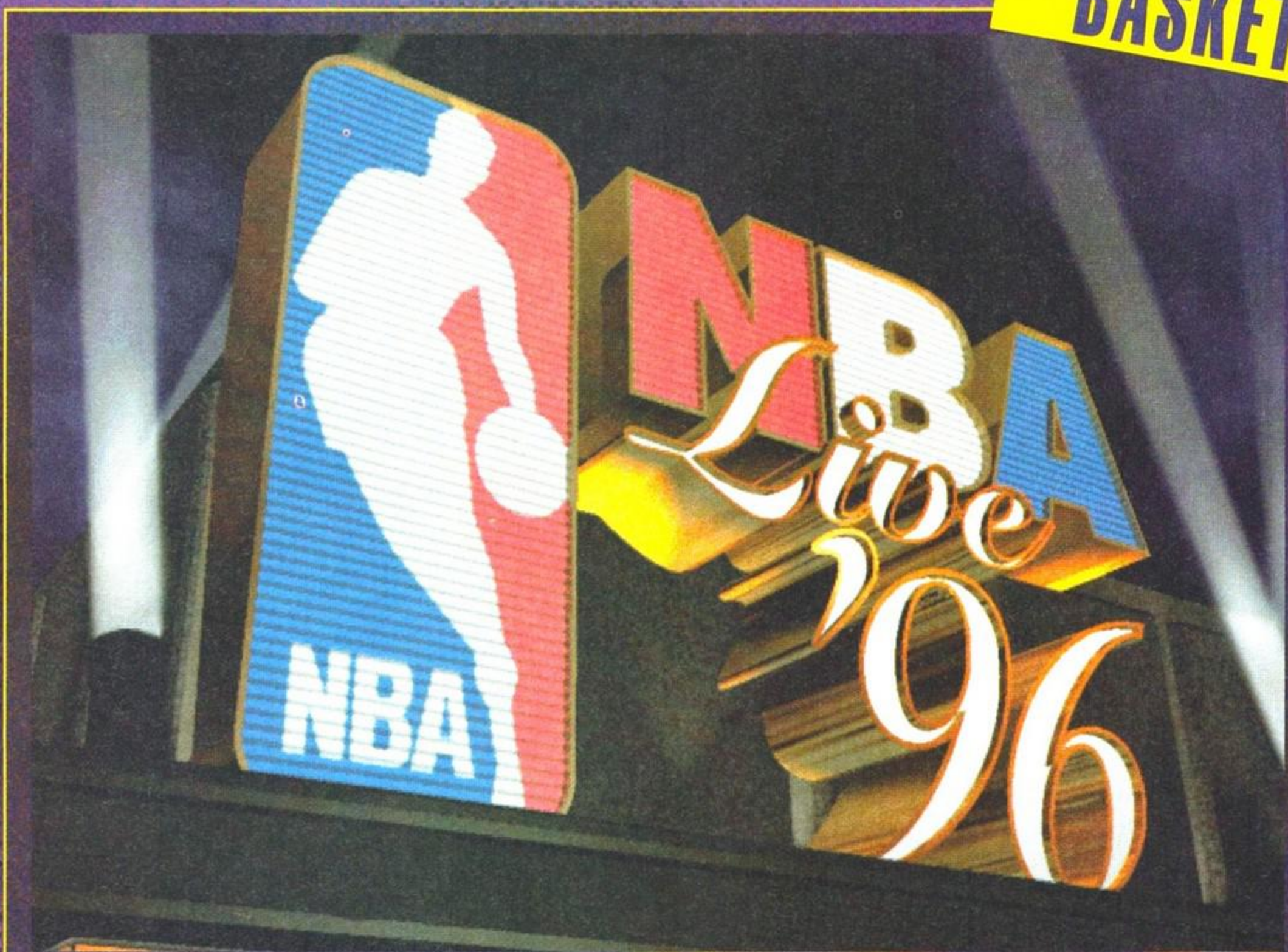
Il gioco gira su praticamente qualsiasi computer dal 486 in su (anche SX), però necessita di almeno 8 Mb di RAM e di una scheda SVGA compatibile VESA. Vengono supportate tutte le più diffuse schede sonore, mentre risulta indispensabile l'uso del mouse.

K VOTO
888

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

APPASSIONANTE

NBA Live '96

La prima cosa che ho fatto? Ho preso dell'argilla, vi ho soffiato sopra e ho creato, anzi, ricreato Magic Johnson...
Poi l'ho rimesso al posto che gli compete, alla guida dei Los Angeles Lakers. Può un videogioco farvi credere di essere un 'dio'? Se è NBA Live 96, probabilmente sì...

Volendo essere "tecnici" potrei raccontarvi di come NBA Live 96 sia la naturale evoluzione della versione 95, potrei sottolineare le distinzioni dal suo predecessore per alcuni significativi (e fondamentali) particolari. Potrei avvertirvi della grafica ad alta risoluzione che richiede decisamente un computer più potente, oppure stuzzicarvi descrivendo i dettagli di gioco accuratissimi (pensate che ogni giocatore sul parquet vede riprodotta anche la propria ombra o, meglio, la propria immagine riflessa: i parquet sono veramente tirati a lucido). Potrei anche soffermarmi sugli sprite dei giocatori, che sono leggermente più grandi di quelli "edizione '95" o sulla grande varietà ed efficacia (anche didattica) di schemi d'attacco e di difesa...
Ma non farò niente di tutto questo perché NBA Live 96 è un gioco-gioco soprattutto per l'atmosfera e per l'intrippamento baskettologico (questa non l'avrebbe inventata neanche Dan Peterson) che sa creare. E questo, in una recensione, credetemi, è difficile da rendere o da spiegare... Così vi

Tutta, ma proprio tutta l'NBA? Sì. E se ancora non vi basta, potete crearvi i giocatori che volete, con le caratteristiche che volete....

dovrete accontentare delle farneticanti elucubrazioni tra il godereccio e il bambinesco di chi, grazie a questo gioco, si è ricordato delle notti insonni passate ad aspettare che i Lakers di Jabbar e Magic facessero polpette dei Celtic del mitico Larry Bird... (Ma dovete "viaggiare" almeno sui 25 per essere della partita).
Con NBA Live 96 il livello di realismo di riproduzione del sistema cestistico americano compie un ulteriore passo verso la perfezione. E' vero che, per problemi di diritti e di permessi, alcuni grandi cestisti (uno per tutti, sua maestà Michael Jordan) non figurano nella rosa delle rispettive squadre, ma è altrettanto vero che tra le varie opzioni del gioco c'è (goooduria, maxima gooodurìaa!) la possibilità di costruire dal niente un giocatore, donargli le capacità di gioco che più vi aggradano (volete un cecchino da tre punti? Volete un centro da due metri e venti per 160 chili? Volete una guardia che stia in sospensione per una decina di secondi, il tempo di bere un caffè e poi appoggiare delicatamente la palla a canestro? Slurp, slurp, si può fare, si può fare!).
Che volete che me ne freghi di avere 16 diverse telecamere ad inquadrare il campo di gioco... Non ho tempo di rivedermi 8 replay da 8 posizioni diverse... Figuratevi se sto lì a scegliere lo screen saver con lo stemma della mia squadra preferita (tanto sono i Lakers, lo avrete capito...). Voglio solo giocare... E siccome, alla fin fine, le recensioni a qualcuno potrebbero anche servire per sapere se un gioco è da comprare oppure no... Beh, io dico sì... e ora torno a giocare. Per una volta, il Caporedattore si accontenterà... Le recensioni lunghe e serie si fanno dei giochi più pallosi (si può dire, vero?), non certo di NBA Live 96! Boing, boing...
P. S. Il Kvoto non è altissimo perché il "bravo recensore" deve tener conto anche di quelli a cui il basket fa schifo (aaargh! Guarda te cosa mi tocca scrivere) e che non devono essere indotti in tentazione di comprare questo gioco solo per un voto più "luccicante" della norma.

Max "Magic" Pantani

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

Akeem Olajuown

PC CD-ROM

Volete giocare a NBA Live 96? Accertatevi di avere la seguente config. minima: Dos 5.0, 486-DX 66, CD-ROM 2x, 8MB RAM, 3MB su HD, Scheda Local Bus, Driver Vesa. Se poi non volete correre il rischio di vedere Shaquille O'Neal schiacciare con movimenti tipo D3BO (il robot di Guerre Stellari) giocate su un Pentium 90 con CD4x. Con il joystick la goduria complessiva raddoppia.

Genere: Simulatore basket
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Interno

K VOTO **895**

G · A · QI · FK

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

PC CD-ROM

SPORT

BASKET

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

APPASSIONANTE

Se fate parte di quella ristretta (ma non troppo) cerchia di ragazzi che di tanto in tanto 'rinuncia' ad andare a scuola per dedicarsi ad attività più salutari come quelle praticabili nella sala giochi del centro o nel campetto da basket dei giardinetti... Beh, allora sappiate che l'uscita di NBA JAM rischia di provocare, nel corso dei prossimi anni, l'estinzione sia delle sale giochi che dei campetti comunali...
E' l'evoluzione della specie... Preparatevi ad affrontarla!

Non ce n'è. Il due-contro-due è l'esaltazione del basket, la massima espressione artistica di un gioco che, con le squadre al completo diventa troppo spesso simile a una partita a scacchi ma che, nel due-contro-due vede esplodere tutta l'istintività e la fantasia dell'uomo giocatore. Insomma, una vera somma goduria che esalta le qualità di

Posso finalmente coronare il sogno di una vita: terzo tempo in avvitamento e schiacciata all'indietro

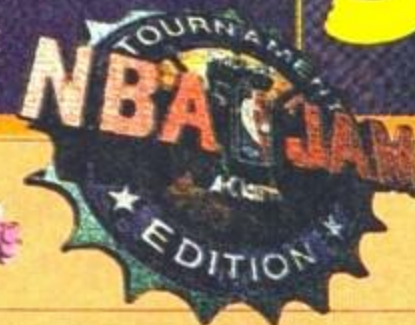
In NBA JAM, l'unica cosa spiacevole può capitarvi se vi immedesimate col pallone mentre è in azione uno come Charles Barkeley...

spettacolo e velocità di uno sport capace di accomunare in sé forza bruta e agilità, potenza muscolare e grazia del movimento. Uno sport nel quale possono convivere esili figuri dotati di immensa classe come Tony Kukoc o veri armadi a quattro ante come Charles Barkeley...
NBA JAM è la trasposizione animata in video di questa goduria. Quello che è veramente accattivante, però, è il punto di partenza degli sviluppatori: non tanto la cruda realtà quanto piuttosto la fervida immaginazione. Spiego: vi è mai capitato di giocare a basket? (Ma vale anche con altri sport). Bene, sarà successo anche a voi di pensare o immaginare azioni e colpi che poi, invece, il vostro fisico o la vostra tecnica non vi permettono di portare a compimento. Io, ad esempio, sono sempre stato convinto di potermi ruotare in aria e poi schiacciare la palla nel canestro. Se poi sono alto un metro e mezzo non è colpa mia...
Con NBA JAM ora posso 'vincere' tutte le mie frustrazioni e, addirittura, inventarmene di nuove... Tanto, poi, riesco a joystickare gli sprite dei giocatori in modo da farli esibire in piroette e 'voli' tali che lo Shuttle, al confronto, pare un aeroplanino di carta un po' sbilenco. La scelta delle coppie di giocatori con cui confrontarsi è di altissimo livello, tutte star del campionato professionistico americano, da Rodman a Robinson a Olajuwon (anche se per i soliti problemi di diritti di sfruttamento dell'immagine, mancano alcuni grandi big come, ad esempio, Michael Jordan). La fantasia al potere, dicevo... Sì, perché in un videogioco, come nelle fiabe, tutto può accadere. Anche che a un giocatore dalla 'mano calda', come si dice in gergo quando si azzeccano tre-quattro tiri buoni che vanno a a canestro, la mano prenda fuoco per davvero e gli dia un particolare 'bonus' di garanzia di precisione nel tiro... Oppure che il tuo giocatore viaggi improvvisamente in modalità 'turbo' e che a causa delle grandi velocità che raggiunge sul parquet, il colore delle sue scarpe appaia addirittura modificato... O ancora (ce l'ho fatta, finalmente!), potreste guidare il vostro uomo in un salto dalla lunetta (stile Carl Lewis nel lungo), vederlo salire in alto verso il soffitto (tipo Sergeji Bubka nel salto con l'asta), restare in aria per tre-quattro secondi (come David Copperfield in una delle sue magie) e poi farlo schiacciare all'indietro con rabbia (sul genere della pubblicità che vedeva Charles Barkeley affrontare Godzilla)... Tutto nella stessa azione, non so se mi sono spiegato...
La grafica non è eccezionale, va bene, l'audio non è il migliore sul mercato, siamo d'accordo, i movimenti degli sprite sono in alcuni casi approssimativi, boh, e anche il sistema di guida dei giocatori non è poi tanto preciso... Ma il gioco è divertente e, se non avete una Play Station per accedere al paradiso di Total NBA, questo è oggi il non-plus-ultra del basket giocato.

Capitan Max

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Genere: Simulatore basket
Casa: Akklaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La configurazione minima: Dos 5.0, 486-SX 33, CD-ROM 2x, 8MB RAM, 15MB su HD, 1MB SVGA. Ma provare a sfidare Pippen e Olajuwon con una tale configurazione è piuttosto avvilente... Tutto ciò che avete in più (processore, scheda audio, Gamepad...) vi farà guadagnare in salute e in divertimento

K VOTO 865

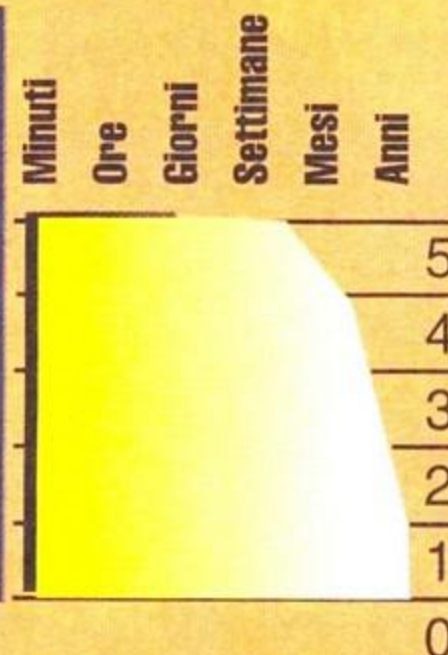
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (0–5)

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Q — K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO; P — MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

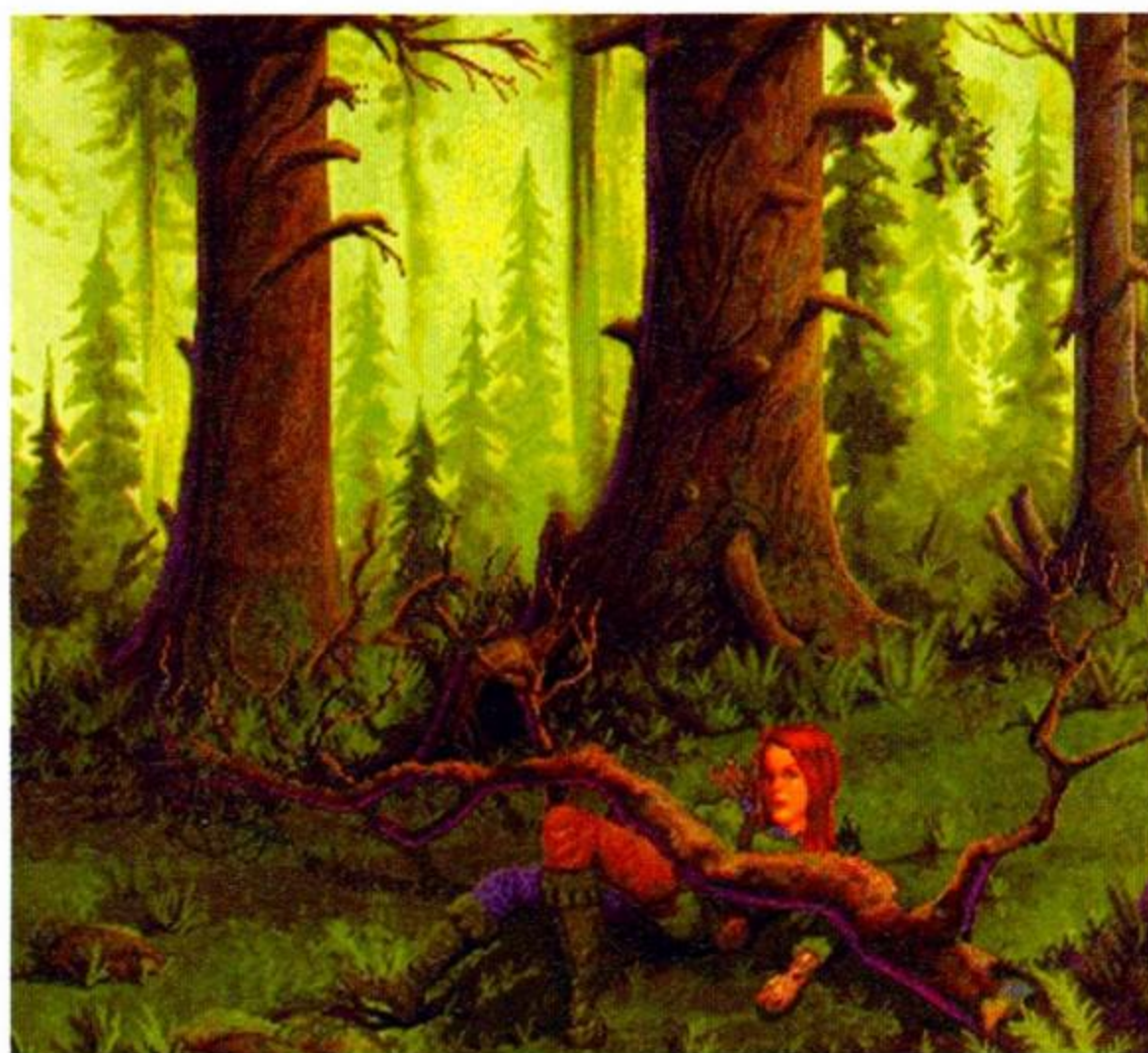
SHANNARA

SECONDA PARTE

Eccoci pronti a fornirvi tutti gli aiuti che sicuramente vi serviranno per arrivare a quel ribaldo di Brona e per toglierlo definitivamente di mezzo. Siete pronti? Allora partiamo proprio dal punto in cui eravamo arrivati sul numero scorso... dal mezzo di una feroce battaglia!

SCENA 9

Superati i combattimenti con i servitori del male, ci stiamo dirigendo, guidati da Telsek, alla ricerca dei Trolls.
La scena è inquietante: una distesa di roccia che si apre al di là di una arco di pietra che ricorda molto un portale. Per oltrepassarlo ci conviene suggerire a Telsek di tirargli un bel macigno che, guarda caso, si trova proprio lì... attonito! E poi all'improvviso appare... un bambino... No, scusate, mi stavo facendo prendere da Mai Dire Gol. Una volta che Telsek avrà tirato il suo macigno contro l'arcata, comunque, qualcosa apparirà sul serio e non sarà certo niente di buono. In questo caso sarà bene ordinare a Davio di fare uso delle sue Elfstones. Una volta superato l'agguato, entriamo nella caverna (nord) ed accendiamo la lanterna che abbiamo nell'inventario. A questo punto, effettivamente apparirà un bambino! E' il figlio del signore degli Elfi, Aine, e per convincerlo che siete un amico gli dovrete mostrare la lettera che vi era stata data quando eravate al cospetto del principe degli Elfi. Inizierete una conversazione alla quale dovrete rispondere "I'll take you to your father". Poi date un occhio all'oggetto oscuro e sceglierete "Thanks for the information", dopodiché legate la vostra fune intorno alla Black Irix. Ora potete godervi il resto della storia.

SCENA 10

Dirigetevi ad Est, anche se il gioco farà apparire l'interfaccia di combattimento, voi evitate lo scontro e seguite il corso della storia. Scegliete "This entire war is a plot by Brona to weaken both Elves and the Trolls" e poi "Is there any way to end this war without Trolls and Elves dying". Ora dirigetevi ad Ovest finché non incontrerete l'accampamento degli Elfi.
Consegnate la lettera di presentazione del principe alla guardia e leggetevi la storia. Scegliete "Why don't the Elves choose a weapon that will give them advantage?", leggetevi la storia ed andate ad Ovest. Cercate un nido di uccello e poi date la piuma che avrete trovato a Telsek. La storia andrà avanti da sola. Procedete per due volte ad Ovest e poi a Nord, all'interno dell'accampamento.
Cliccate sull'inventario di Brendel, prendete il vino guasto e poi cliccate su Jak. Ora dirigetevi a Sud ed andate a ritroso per uscire dall'accampamento, poi date il vino al cuoco. Nuovamente andate ad Ovest, infilate i vermi sull'amo della canna da pesca e fatevi una bella pescata, poi leggetevi la storia. Riprendete la via ad Ovest e ritornate all'accampamento degli Elfi. Parlate alla guardia "Do you know of a guard named Hani?", "We helped your sister, Lessa, in Arborlon". "Will you help us as we helped your sister?", "Your sister is well, and sends her greetings". Parlate di nuovo alla guardia. "Hani, we need the Trolls' cooperationto stand agains the Warlock Lord", "By my father's name and the Sword Of Shannara, I swear That Brona is Back". "Brona ticked the Trolls into this war". "Hani, we need your help", "I need to borrow your shield, I offer you

the Sword Of Shannara as security". Leggetevi la storia e poi scegliete "Ask a riddle about the Elfstones". Leggetevi la storia finché il gioco non farà apparire l'interfaccia di combattimento, poi leggetevi di nuovo la storia, finché non verrà aperta l'interfaccia di viaggio. Dirigetevi ad Est, verso il passo di Jannison. Vi ritroverete in una bella imboscata dove, durante il combattimento, Davio verrà ferito. Superata l'imboscata dirigetevi a sud verso Storlock.

SCENA 11

Dirigetevi a Nordest e prendete la sciarpa di Shella dal suo inventario. Prendete una freccia ed inzuppatela con l'olio che trovate nell'inventario di Jak. Ricliccate sull'inventario di Shella e date fuoco alla freccia. Vi toccherà nuovamente combattere. Parlate con l'Healer. "Is there anyway you Gnome can help us against the Warklock Lord?", "What kind of power can we offer a Gnome?", "Where can we find the Helm of Command?". Ora dirigetevi a Sudovest, finché non raggiungerete il passo di Wolfskagg Mountains e poi ancora finché non incontrerete il Fiume d'Argento, che attraverserete diretti.

Qualche sorpresa vi allieterà nella lettura della storia.

SCENA 12

"King Balinor was send word that we needed the Hammer". Durante la storia verrete imprigionati. Dirigetevi ad Est fino a raggiungere i vostri compagni in prigione e parlate a Davio. "I'll go to search the hammer", poi uscite dalla prigione e dirigetevi a Nord per entrare nella sala in cui veniva tenuto il Martello del Potere. Andate a Sud e date un occhio alla credenza, poi andate ad Est verso la prigione. Parlate di nuovo a Davio. Scegliete "One of the beer steins in missing. I'd like to look at that one". Aprite il boccale ed uscite dalla prigione. Date la sacca a Kili e dite "You hid the hammer of power, and you blamed us for the theft". Un bel combattimento vi rimetterà in forma.
Se sarete stati bravi, scegliete "Kili must have stolen the hammer as he was walking his round as a guard". Aprite lo zaino ed andate a Nord, dove rientrerete nella sala del Martello. Inserite la maniglia nel buco del muro e poi spingetela.

SCENA 13

"Alright, lets put a dent in Brona's plans and a breech in that bridge". Andate a Nordest ed arriverete ad una

pozza. Dite a Davio "Could you use the Elfstones to tregger the dam break?". Prendete la polvere magica e spargetela sulla pozza.
Nell'inventario di Davio, cliccate sulle Elfstones e poi sui rami secchi a fianco alla pozza. Dopo aver letto la storia, scegliete "Let's go finish what we've started here". Quando il gioco farà apparire la mappa di viaggio, dirigetevi a Nord.

SCENA 14

Andate a Nordovest e scegliete "Tie the rope around your waist and let Telsek secure the end". Procedete a Nordovest e scegliete "Don't worry, Shella. You'll be ok". Poi parlate A Shella e ditele "Shella, don't give up. We'll think of something".

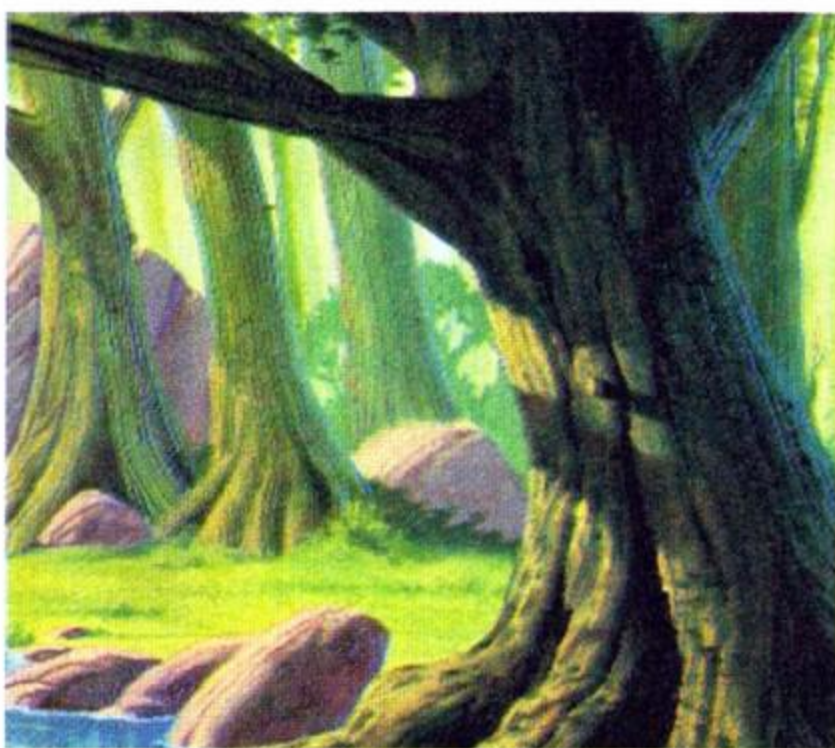
IMPORTANTE:
la prossima scelta che farete determinerà anche il prosieguo del gioco e di come verrete portati alla fine di esso. Quella che segue è la scelta che mi è sembrata più adatta nel finire velocemente e nel migliore dei modi.
Scegliete "Shella, I'm going to use the ritual of Relese" e poi uccidete Shella con la spada.

SCENA 15

Seguite bene queste istruzioni: cliccate sul tacco dello stivale, toccatelo, ricliccate su di esso e poi spingetelo. Cliccate sui chiodi e poi sulla fune.
Prendetela e poi cliccate sul tacco dello stivale. Ora cliccate sul lato sinistro della tenda ed andate ad Ovest.
Cliccate ancora sul tacco dello stivale e poi sulla tenda sulla sinistra. Andate ad Ovest e cliccate sull'uomo con gli occhi chiusi. Cliccate sullo gnomo sciamano e poi sulla Magic Torc.
Prendetela e poi cliccate sulla corda scadente. Ricliccate sullo gnomo sciamano e dirigetevi per due volte verso Est. Cliccate sulla chiave ad anello e poi sulla cassapanca di metallo sulla sinistra. Apritela e poi tornate indietro. Parlate a Geka e ditegli "We need your help to stop Brona fom destroying everything", "Geeka can be very powerful, too, if you help us". "I know something that will give you more power than the Torc". "Why you want to be so powerful?", "You can open the pit and we'll take you to the Helm of Command".
Dirigetevi ad Est e poi cliccate su Geeka e sulla cassapanca di metallo sulla sinistra. Prendete quello che ci troverete e cliccate sull'inventario di Geeka. Ricliccate sulla maniglia e sul buco, dopodiché prendete la fune dall'inventario di Jak.
Cliccate due volte sulla cassapanca e poi sul pozzo. Fate entrare Geeka nel pozzo e poi dirigetevi a Nord. Aprite l'inventario di Brendel, prendete il martello da guerra e cliccate in serie sulle inferriate, su Brendel e di nuovo sulle inferriate... entrate. Andate ad Ovest e nuovamente cliccate

sull'inventario di Geeka per prendere la maniglia ed inserirla nel buco. Andate ad Est, aprite la piastra di metallo, cliccate su di essa e poi fissatela.
Cliccate sul Black Irix nell'inventario di Telsek. Fatelo usare a Telsek per girare la ruota che vi troverete davanti e poi per fargli aprire la porta di metallo. Poi andate a Nord.

SCENA 16

Non dovete fare altro che leggervi la storia, andare a Nord non appena potrete e vincere il combattimento che dovrete affrontare.

SCENA 17

Fate spingere la statua a Telsek e poi andate a Nord. Durante il combattimento fate usare a Davio le sue pietre magiche. Scegliete "Do it" e prendete il Diadema Magico. Andate a Nord e tornate subito indietro. Qui fate prendere a Telsek la porta rotta ed andate a Nord. Fate alzare a Brendel la sbarra della porta e dite "Please help us get out of here". Spingete la sbarra della porta, cliccate sulla corda, di nuovo sulla sbarra e scalate utilizzando la corda. Cliccate su 'look at the top of the idol' e prendete il Martello da Guerra nell'inventario di Brendel: fateglielo tirare sull'occhio di cristallo dell'idolo. Una volta vinto il combattimento scalate l'idolo e poi tirate fuori la Spada di Shannara. Il gioco apre l'interfaccia del sogno. Scegliete "Because it was my duty".
Andate avanti, entrate in una qualsiasi porta ed andate ancora avanti. Scegliete "You told me to leave you", andate avanti, entrate in una qualsiasi porta ed andate ancora avanti. Scegliete "We saved more live than we lost", andate avanti, entrate in una qualsiasi porta ed andate ancora avanti. Scegliete "You chose to die to save our lives, Davio. You saved us all", andate avanti, entrate in una qualsiasi porta ed andate ancora avanti. Scegliete "I used the ritual of Release to save your soul", andate avanti, entrate in una qualsiasi porta ed andate ancora avanti. Scegliete "I don't matter whether or not I'm a hero, it only matters what I do". Cliccate sulla Spada di Shannara e poi sul libro.

A questo punto potete godervi la fine del gioco, scegliendo le risposte che più vi piacciono.

Daniele Falzone

TORIN'S PASSAGE

SECONDA PARTE

Si conclude il TNT di Torin's Passage, questa fantastica avventura marchiata Sierra.
Come tutte le storie avventurose, anche questa ci ha impegnato non poco nel risolverla, ma ci ha regalato tante emozioni, quasi come nell'assistere ad una riunione di condominio... beh!... forse qualcosa di più! Comunque, è inutile farvi perdere ancora del tempo prezioso, anche perché sarete sicuramente ansiosi di risolvere il gioco al più presto! Buon divertimento.

CAPITOLO QUATTRO: ASTHENIA

Il filmato di intermezzo ci mostra l'antefatto del rapimento dei vostri genitori, con Lycentia divenuta una maga potente e incattivita dall'esilio che stringe un patto con Pecand per trovare vendetta. Torin intanto atterra in una caverna sul mondo infuocato e disabitato di Asthenia. Per prima cosa aprite il mobiletto davanti a voi, prendete il barattolo, esaminatelo e apritelo; otterremo dei "fazzolettini detergenti"; ora esaminate l'iscrizione sul ripiano dello stesso mobiletto, che sarà troppo sporca per essere decifrata. Pulitela con i fazzolettini e dopo averla letta esaminatela ancora attentamente: troverete un tasto nascosto che apre l'uscita dalla grotta. Giunti all'esterno sarete su un'isola in mezzo ad un mare di lava; andate alla costruzione a sinistra e azionate quella specie di televisore in basso a destra che attiva tutta la macchina. Inizierà a rotolare su di essa una palla di cannone: mettetevi nell'angolo a destra sotto lo scivolo, e Torin la prenderà al volo quando gli arriverà a tiro. Ripetete questa operazione per quattro volte, poi andate alla piccola capanna che vedete sull'estrema destra dell'isola. Mettete le quattro palle di cannone nel cesto a sinistra ed entrate in quello a destra, così l'altalena si metterà in equilibrio e attiverà un portello in lontananza. Riprendetevi una palla di cannone dal cesto di sinistra e uscite dallo schermo; sulla mappa dell'isola è apparsa ora una catapulta; raggiungetela.

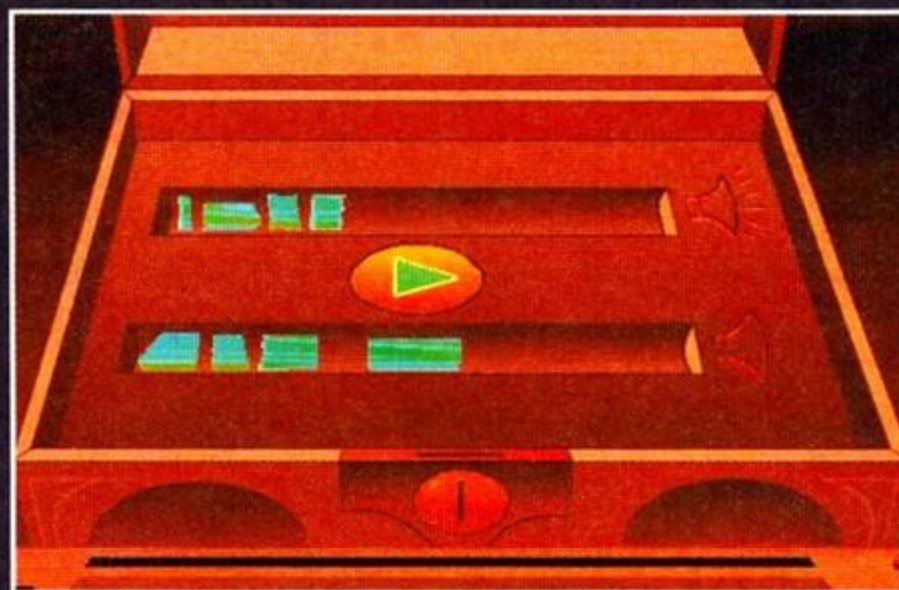
Per caricarla tirate la grossa leva a sinistra, poi mettete nel cucchiaio la palla di cannone (se non lo farete sarete scagliati troppo lontano, nella lava), ed infine salite anche voi a bordo; per essere lanciati sulla terraferma tagliate la corda della catapulta con il coltello.

Vi troverete di fronte ad un labirinto di lava; non è difficile comunque, e vi basterà far scorrere le immagini per vedere quale sia la strada da prendere per arrivare ai picchi che si vedono sfumati in alto a destra; prima di andare là comunque prendete la strada che esce a destra e percorrete fino in fondo la lingua di terra su cui vi trovate: arriverete a trovare una chiave inglese (la vedete luccicare ogni tanto).

Superato il labirinto di lava esaminate lo strano oggetto metallico ed usate la chiave inglese sul bullone di controllo: spruzzerete così dell'acqua sulla lava, che vi consentirà di creare un passaggio provvisorio verso l'altra riva, sulla quale troverete ad attendervi un

Parlate con l'albero triste e raccogliete la resina che si vede sul tronco...vi servirà.

Alla vostra sinistra Zippy, il mago pasticcione; alla destra il tecnico del suono che vi darà a voce registrata di Lycentia.

Galleggiando nel Null Void; la porticina vi conduce da Lycentia.

Risistemate il cristallo come in figura per ottenere il richiamo da far ascoltare a Dreep per togliervelo di torno.

labirinto di roccia. Il vostro scopo è di arrivare all'uscita nell'angolo in basso a sinistra dello schermo: fate un po' di prove e non ci metterete molto.
Ancora due enigmi vi separano dal portale per l'ultimo mondo: il primo riguarda l'attraversamento del lago di lava: per attivarlo premete la prominenza rocciosa che spunta sul terrazzino dove siete arrivati. Spunteranno delle pedane dalla lava sulle quali dovrete saltare per raggiungere l'altra riva; purtroppo però dovrete saltare su tutte le pedane, dal momento che ciascuna di esse contribuisce a far abbassare di un tratto un ponte levatoio, indispensabile per raggiungere la sede del portale di trasporto. Partite

Pronti allo scontro finale con Lycentia, ma presto scoprirete la verità su lei e voi...

percorrendo orizzontalmente le prime file di pedane, poi saltate sul cerchio esterno di fronte al quale siete giunti (sinistro o destro è lo stesso perché la disposizione delle pedane è simmetrica) e dopo essere tornati sui vostri passi saltando sui piloni centrali, completate il giro dal lato opposto.
Dopo aver raggiunto la sala del portale scoprirete che questo è sigillato; per aprirlo occorre disporre una serie di cristalli riflettenti affinché il raggio luminoso generato dalla console di controllo arrivi sul cristallo di attivazione; la combinazione

Nascondetevi alla svelta dopo aver suonato il campanello; la matassa di pelo ambulante che vedete è il simpatico Dreep.

richiesta è riportata in figura 1.
Una volta aperto il portale usate come al solito la polvere magica sul cristallo gigante e verrete trasportati sull'ultimo mondo.

CAPITOLO CINQUE: TENEBROUS

L'arrivo su Tenebrous non è dei più rosei, ma per riprendervi basta che usate l'icona dell'infermiera dall'inventario di Boogle. Una volta che vi sarete ripresi salite la pila di casse fino alla grata e rimuovetela con l'aiuto del coltello; una volta usciti percorrete il lungo tunnel fino a che non cadrete. Per essere atterrati su delle piante (molto rare su Tenebrous) verrete arrestati, ma sarete rilasciati perché era la prima volta; raccogliete allora una ramo dal cespuglio morto che trovate a sinistra e parlate con il grosso girasole. Non vi darà informazioni su Lycentia, ma vi spiegherà

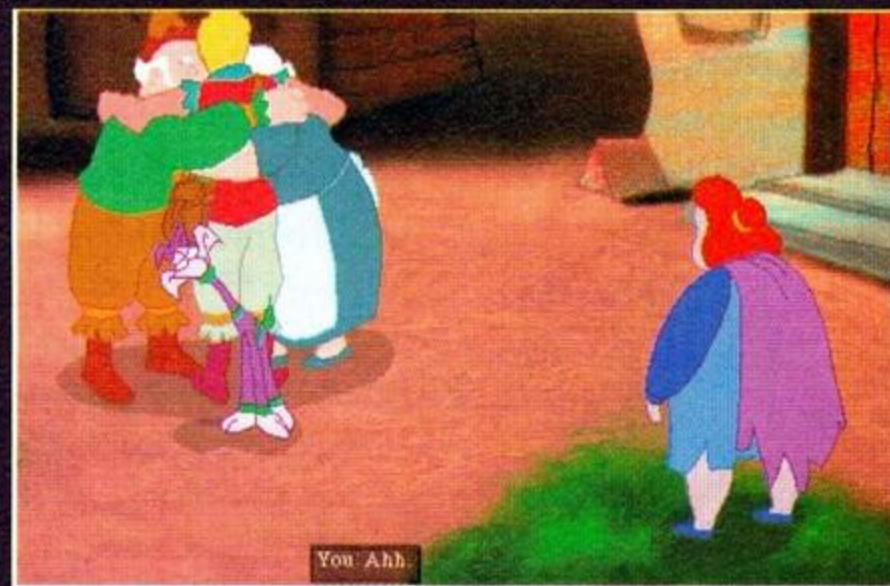
...allora arriverà il vostro vero nemico: Pecand. È stato sempre lui a tirare i fili da dietro le quinte per cercare di liberarsi di voi.

che per saperne qualcosa dovete raggiungere il teatro, per arrivare al quale occorre superare un pendio scosceso ricoperto di erba scivolosissima; avrete l'aiuto dell'erba (!!) solo se libererete il girasole dai bruchi che ne stanno mangiando le foglie. Uscite a sinistra e parlate con il grosso albero; il tono sarà molto malinconico, e continuate a parlare fino a che l'albero non si mette a piangere, al che raccogliete la resina e tornate dal fiore. Esaminate le foglie (i bruchi scapperanno), spalmate la resina servendovi del rametto raccolto prima e catturate gli insettini che resteranno appiccicati.
Tornate ancora in basso a sinistra e parlate con l'erba che vi indicherà i punti sicuri dove appoggiare i piedi per attraversare il pendio; seguite scrupolosamente le indicazioni che riceverete e arriverete sani e salvi al teatro.
Appena entrati prendete bastone e cilindro lasciati dal millepiedi gigante e andate a destra: troverete da raccogliere il poster di un mago e una cornamusa (sugli scaffali). Andate ora a parlare con il maghetto pasticcione, e scoprirete che ha bisogno di un numero di successo per proseguire a fare spettacolo; tenetelo presente.

Procedendo a destra conoscerete un curioso ometto impegnato a raccogliere voci rare registrate su dei particolari cristalli; finalmente lui vi saprà dare notizie su Lycentia, che si trova confinata nel Null Void, il grande vuoto al centro del pianeta. Continuando a parlare con lui otterrete il cristallo su cui è registrata la voce della maga e un recorder che vi permette di riascoltarla.
Procedete nel vostro giro, parlate con l'assistente di scena per farvi conoscere, e poi parlate con il falegname; fatelo più volte entrando e uscendo dallo schermo, e vedrete cambiare l'occupazione a cui il falegname si dedica, fino a che non se ne andrà. Raccogliete a questo punto la sega e proseguite.
Arriverete all'emulo sbronzo di Guglielmo Tell, che farà infuriare il suo collega coniglio, costringendolo a smettere; voi raccogliete l'arco e offrite il cilindro al coniglio (Bags Bunny), che ne sarà entusiasta. Parlate agli acrobati e tornate dal mago per dargli il cilindro con il coniglio, poi segate il bastone e dategli la bacchetta magica; vi dirà che ha bisogno di un fazzoletto da mago, quindi prendete i bruchi e usateli sul manifesto colorato; otterrete un pregiato fazzoletto di seta finissima, datelo a Zippy e riceverete in cambio il libro di magia.
Tornate a parlare all'impresaria fino a quando non vi dice che siete messi in lista, al che andate al lettino degli acrobati (che troverete vuoto) e raccogliete la resina.
Andate dietro le quinte del palco e usate l'arco sulla sega, ottenendo un suono terribile; allora usate la resina sull'arco e riprovate a suonare; siete pronti per il vostro numero, e quando l'assistente di scena vi chiama andate ad eseguire fierissimi il vostro spettacolo musicale. Naturalmente sarete arrestati e gettati nel Null Void.
Per muovervi usate il getto d'aria della cornamusa e cercate di raggiungere la porticina che conduce all'antro di Lycentia (dovete andare verso il fondo dello schermo, in basso e a destra). Prima di suonare il campanello cercate di creare un diversivo, o verrete divorati dal mostruoso Dreep quando verrà ad aprirvi: esaminate il recorder e scoprirete che il gentile trattamento del poliziotto ha mandato in frantumi il cristallo che avevate; poco male, componete la frase "Dreep ! Come here." e posizionate il recorder acceso nella grotta.
Ora suonate alla porta di Lycentia, e prima che Dreep apra nascondetevi dietro il pianerottolo su cui vi trovate; l'animalone sentirà il richiamo registrato dalla sua padrona e si lancerà nel vuoto lasciandovi via libera per entrare.
Siamo allo scontro finale: usate il libro di magia su Lycentia, ma verrete battuti; Lycentia comunque sverrà perché troppo stretta dal collare. Toccate il collare e libererete la maga dalla sua maledizione; lei in cambio capirà chi siete e si renderà conto di essere stata ingannata da Pecand; finalmente vi racconterà tutto quanto vi è successo al tempo dell'infanzia e vi rivelerà che siete il principe. A questo punto arriverà Pecand e vi azzufferete con lui; quando il mago prende Lycentia in ostaggio spostatevi lontano da lui andando verso la lava, e quando rischiate di cadere usate su Pecand il libro di magia.
In questo modo darete a Lycentia il tempo di riprendersi e di congelare Pecand in un cristallo verde; ora finalmente potrete tutti quanti tornare a casa per ricominciare una nuova vita in pace. Speriamo di avere presto a disposizione un Torin's Passage 2...sapete, vorrei andare a ritrovare una certa principessa su Escarpa !

Antonio Perna

Lycentia per fortuna, scoperti gli inganni di Pecand starà dalla vostra parte...

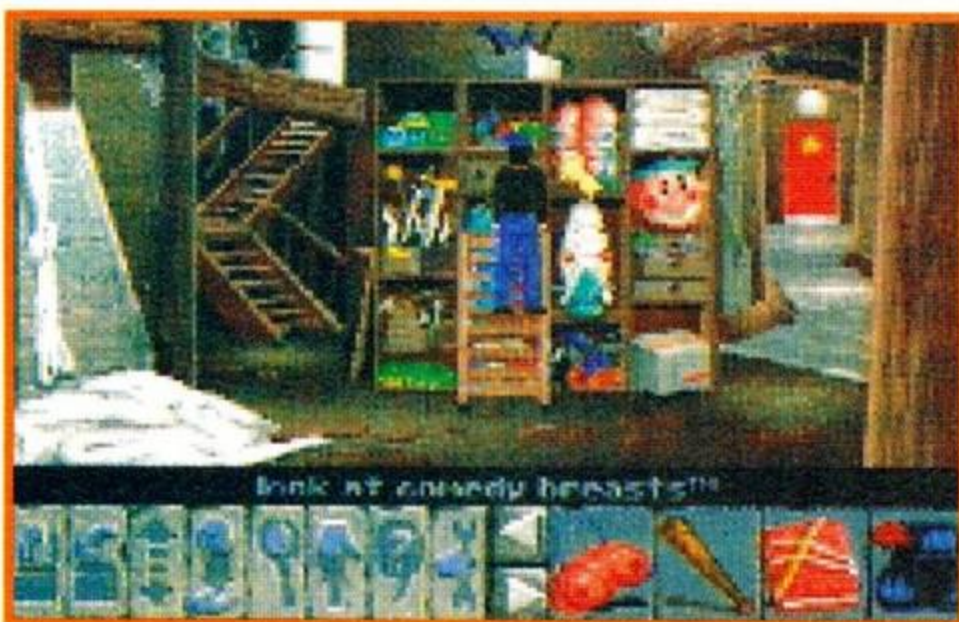
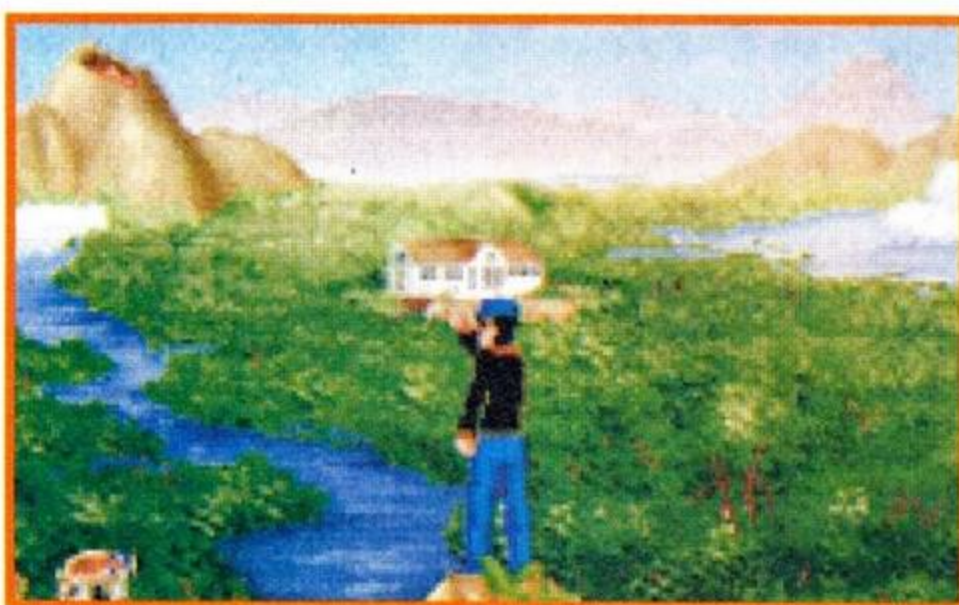
...e spedirà il mago malvagio in ibernazione nel Null Void.

E una volta tornati alle Terre Superiori vissero tutti felici e contenti.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

SECONDA PARTE

Salve ragazzi, eccoci alla seconda e conclusiva parte di questo adventure. Meno male che è tutto in italiano, così ho potuto apprezzarne al meglio tutte le qualità ludiche! Ciao e buona continuazione.

... Ma noi rimaniamo e torniamo all'interno e raccogliamo la matita sulla scrivania della segretaria e poi andiamo a cercare il soldato KLUNK giù nel sottosuolo dove c'è un'altra porta da aprire per visitarne l'interno. Allora, per togliere di mezzo questo tipino tutto muscolo bisogna usare l'apriscatole per aprire la latta del cibo per cani, mescolando al siero per super mammolette per ottenere "la sorpresa dello chef" e darla a KLUNK. Ora parliamogli... Pensi di essere un duro, vero?... non penso che tu sia un duro... e lo stendiamo con un bel cazzotto. Bene, possiamo entrare nella stanza. C'è un block notes sulla scrivania, usiamo la matita e otteniamo la combinazione della cassaforte. Usciamo e andiamo verso l'alto dove troviamo due stanze; una aperta e già ispezionata e l'altra chiusa. Andiamo a vedere quest'ultima. Troveremo la cassaforte dietro l'armadietto verde. Una volta spostato l'armadio apriamo la cassaforte usando la combinazione scritta sul foglio e troviamo i piani dello zaino-jet nonché una chiave per un lucchetto. Ok, possiamo uscire dall'edificio prendendo l'ascensore e via dicendo. Non ci rimane che guardare cosa c'è al di là della porta KEEP OUT guardata a vista dal fedele cagnolino. Tanto per cominciare diamo al cane il pupazzo col fischio, poi apriamo la porta e quindi andiamo ad aprire lo scatolone top secret tramite la chiave per il lucchetto trovata nella cassaforte. Ci aggiudichiamo un magnifico zaino-jet. Ok, possiamo andarcene definitivamente dalla fabbrica di pantaloni alla zuava verso la montagna e poi verso la giungla per raggiungere la casa delle amazzoni. Presentiamoci al tempio e, naturalmente, alla regina AZURA che, per ringraziamento, ci regala un bel tirannocorno e... e siamo nei guai un'altra volta, ora dobbiamo recuperare il teschio di cristallo. E va bene, dunque, allora... Usciamo dal rifugio della nostre amiche amazzoni e percorriamo la giungla fino alla cascata dove c'è il pesce, catturiamo l'insetto usando il retino e torniamo alla montagna per dare una guardata panoramica e scegliere il molo come destinazione. Eccoci qua, salve, traghettatore, ehi, come ti chiami? SHARON? Ma è un nome da donna !!! ecc. ecc. Stai pescando? Che esca stai usando?... A questo punto diamogli l'esca, e cioè l'insetto preso prima e poi chiediamo di essere portati all'isola del Bradipo, adesso!!! Un breve viaggio in barca e siamo a destinazione; molto bene, entriamo nel tempio e andiamo a destra, diamo gli snack al formaggio al dinotopo che se la squaglia e prendiamo tutti e quattro gli scheletri (i corpi) che si sgretolano lasciando solo un osso del braccio e un teschio che naturalmente raccogliamo. Ora andiamo verso destra e prendiamo anche questi quattro corpi o, per meglio dire, prendiamo i resti, che sono una cassa toracica e l'osso della gamba. Bene, ancora a destra per tornare all'ingresso e completare sulla parete la forma dello scheletro con i pezzi raccolti. Fatto questo rivolgiamo la nostra attenzione alla statua sulla sinistra; usiamo il braccio dello scheletro che ci è rimasto con l'incavo della statua, quindi inseriamo una moneta nella fessura, usiamo l'osso del braccio della statua e la slot ci farà il regalino di aprirci un passaggio segreto. Entriamo e, alla fine della caduta, rispondiamo all'indovinello con la frase n°2 e poi la n°3. Ho indovinato, e ora? E ora si aprono

tre vie, cominciamo da quella più a destra. Entriamo nella porta illuminata tutta bianca e arriviamo ad un ponte... ehi, tu,... e l'uomo se ne va. Proseguiamo verso destra per andare a scambiare due parole con le donne zombie... concubine del principe? Non vedo nessun principe, dov'è? Come fate a sapere che il principe è ancora lì? Provami che si trova ancora lì!!!... "Zacchete", esce la benda della mummia che raccogliamo e poi di nuovo parliamo alle zombie per far riaprire il sarcofago (frasi n°2 e n°2) e a questo punto le donne scompariranno. Apriamo il sarcofago e prendiamoci la corona, poi usiamo il coltello con le liane per ricavarne una bellissima liana nodosa, infine chiudiamo la tomba e spostiamola; con questa faticaccia abbiamo scoperto un passaggio che utilizziamo immediatamente (altro salto nel vuoto). Alle nostre spalle possiamo notare della resina che, usando il coltello, ci prenderemo, almeno due o tre volte (per prendere anche quella nuova e appiccicosa), poi andiamo a sinistra e spostiamo la fontana dalla quale esce acqua. In questo modo troveremo un gioiello blu (sarebbe un bel regalo per la principessa AZURA) e poi andremo ancora a sinistra per trovare l'uomo di prima, un certo IAN, che ci proporrà di darci il famoso teschio in cambio della sua liberazione dalla gabbia. Beh, vedremo, devo andare (sempre a sinistra). Per prendere il disco di pietra in braccio alla statua, usiamo il burattino che ci aveva dato il prigioniero delle amazzoni (usiamolo con il disco) e poi torniamo alla fontana dove c'è una bella leva da spostare per tornare alle tre vie del dopo indovinello. Adesso la porta in centro (verso la statua enorme). Dunque, sulla destra, c'è un asse dove posizioniamo il disco di pietra (perfetto), poi usiamo la liana nodosa con il disco e torniamo indietro nella sala principale per prendere la via a destra e andare a finire il collegamento del meccanismo (usare le liane con la puleggia). Ora basta usare la nostra mazza da baseball con la puleggia ed ecco alzarsi il lastrone di pietra che, oltrepassato, ci permette di raccogliere un piccone che fra poco si rivelerà utilissimo. Torniamo al nostro meccanismo e rimettiamo a terra il lastrone. Adesso a sinistra verso il salone principale e di nuovo al centro verso la statua enorme, entriamo nella porta a destra e guardiamo il buco sulla sinistra da dove esce una luce verde, c'è un'altra stanza dall'altra parte del muro. Usiamo il piccone con il buco e poi ancora il piccone con la grossa stalattite sulla destra. Prendiamo la pietrina uscita dalla stalattite e diamo un'occhiata all'immenso tesoro al di là della parete abbattuta. Solo una guardata perché prima dobbiamo tornare alla sala principale e provare la via a sinistra, quindi ancora a sinistra e incontriamo un grosso serpente. Dunque, qui dobbiamo farlo scappare, l'unico mezzo è il fuoco. Per fare ciò bisogna usare le bende della mummia con l'osso del braccio per fare una torcia di fortuna, poi usare la pietrina con l'accendino e infine quest'ultimo con la torcia che useremo con il serpente che se la dà a gambe (più o meno). Ok, proseguiamo, scendiamo le scale ed entriamo dalla porta a destra incontrando un cadavere. Diamo una guardata al corpo e otteniamo una carta d'identità e un frammento di pietra. Si va avanti verso sinistra, poi tutto lo schermo a destra, scendiamo le scale e usciamo a sinistra, poi ancora a sinistra ed eccoci alla grande statua con due cascate laterali dove dobbiamo prendere il grosso bastone alla sinistra dello schermo. Torniamo indietro fino alla scalinata dove ci sono le statue con le superfici a specchio e prendiamo la via sulla destra in basso e ci troviamo nella stanza del prigioniero nella gabbia. Tentiamo di spostare la leva vicino al pozzo incandescente ma non succede niente. Parliamo con IAN, il prigioniero... ho un'idea!! Vorrei che slegassi la corda che tiene la gabbia. Quindi andiamo a spostare la leva di prima e liberiamo IAN che, per tutto ringraziamento e felicità, ci minaccia con la pistola e se ne va. Molto ma molto bene. Saliamo le scale a sinistra e torniamo nella caverna della stalattite per entrare nella stanza del tesoro. Davanti a noi una cripta che apriamo usando il bastone preso alle cascate, quindi ci guardiamo dentro e ci becchiamo la maschera funeraria che puliamo subito usando il resto delle bende del famoso principe. Ora, con la maschera

più luccicante che mai, torniamo alle statuette lucertola con le superfici a specchio e usiamo la maschera appunto su quelle superfici facendo saltare tutto il meccanismo. Entriamo, andiamo avanti a destra e ci troviamo ancora nella stanza del tesoro, questa volta però dall'altra parte, perché? Perché adesso usiamo la resina con la mazza da baseball, e questa mazza appiccicosa con il gioiello verde. Bene, ora usciamo dalla stanza e torniamo dove abbiamo preso tempo fa il disco di pietra (dov'è che era?) e... sorpresa!!! IAN spiaccicato, poverino. Guardiamo il corpo della ex guardia e ci guadagniamo un altro pezzo di roccia. Aspetta un po'... Usiamo il coltello con la mazza da baseball appiccicosa per recuperare la resina e usarla sul frammento di pietra, poi usiamo il pezzo di roccia sul frammento di roccia appiccicoso e abbiamo fatto una chiave di pietra. Si torna alla statua delle due cascate, quella dove abbiamo preso il bastone, utilizzando il soffio d'aria di prima per tornare al salone principale, quindi via a sinistra e il resto lo sappiamo già. Usiamo il gioiello verde sull'occhio sinistro e quello blu su quello destro ed ecco aprirsi due passaggi segreti. Procediamo verso quello di destra, guardiamo la statua in mezzo allo stanzone e usiamo la chiave di pietra con la statua... altro passaggio, altra scala che conduce verso il basso, attraversiamo il ponticello sulla schifezza verdognola e proseguiamo verso il basso dove incontriamo l'amico dinotopo. Diamogli ancora gli snack al formaggio e poi seguiamolo e continuiamo a offrire formaggio e seguire fino al nostro arrivo alla stanza del trono. Proseguiamo per la porta a destra e usiamo l'aspirapolvere con il mosaico. Ora dobbiamo controllare i simboli sulla parete e confrontarli con quelli del pavimento. Spostiamo il simbolo della parete che non si trova sul pavimento. Questo per due volte; se ci azzecchiamo, si apre una porta alla nostra destra, altrimenti ricominciamo dal principio con la scelta dei simboli. Ok, varchiamo la porta ed eccoci di nuovo alle prese con la fatina che vuole una prova di nobiltà... affermiamo: certo! Sono JOE ALAXAQUOTTL, principe a noleggio! Perfetto, eccoti la corona (e diamo la corona presa dal sarcofago alla brava e gentilissima custode del tempio). Beh, prendiamoci il teschio di cristallo e, ehi, è andata via la luce!!! Torniamo nella stanza del trono, guardiamo le istruzioni sul muretto alla destra delle scale, saliamo verso i pannelli, li attiviamo e ci sediamo sulla sedia cortesemente fornita e via verso la libertà... altro che libertà, siamo di nuovo in prigione, in quella della FLODA. Facciamo un po' di domande al professore pazzo e, dopo la brillante conversazione, rimaniamo solitari nella nostra cella con un misero boccale cesellato. Beh, prendiamolo e usiamolo con la porta della cella tanto per fare un po' di rumore. Ed ecco che arrivano i nostri e ci liberano. Dopo tutto quello che è successo dobbiamo pure andare nella "VALLE DELLE NEBBIE". Siamo in ballo, balliamo. Scendiamo le scale, usciamo dalla porta e dal bunker tramite il solito ascensore, usciamo dalla villa e andiamo verso la montagna per tornare al villaggio e da BOB, il commerciante, per prendere l'alcool che potremo comprare grazie alla carta d'identità presa a quel cadavere nel tempio. Ora andiamo al limite del villaggio, vicino al pigmeo alto, guardiamo i piani dello zaino-jet, usiamo l'alcool con lo zaino e saliamo sulla montagna. Bene, usiamo lo zaino-jet e... ci impastiamo, naturalmente. Ma arriva la nostra stella del cinema a spiegarci la situazione, seguiamola e (ci avrei scommesso) perdiamola. Siamo di fronte a un grosso dinosauro, un brontosauro per l'esattezza. Andiamo verso l'alto, verso la radura lontana, poi ancora in alto e usiamo il coltello con i rami per offrirli all'animaluccio che sta in basso. Scendiamo di due schermate e troviamo la strada libera, visto che il bestione si è spostato. Ora andiamo a sinistra e ci troviamo bloccati da un altro dinosauro, carnivoro questa volta. Usiamo il tirannocorno per spaventarlo e poi andiamo a destra per raggiungere la sequenza finale alquanto movimentata della nostra avventura. Il professore ci costringerà a mettere il teschio di cristallo nel robot a destra. Una volta attivato, per nostra fortuna, la macchina riconoscerà solo noi come padrone e la prima cosa che farà sarà di proteggerci dalla pistolettata del professore cattivo che si trasformerà in un grosso e malvagio dinosauro. A questo punto il nostro fido robot, protettore della valle, si ingrandisce a sua volta e inizia la lotta e noi cosa facciamo? Raccogliamo la pistola e cerchiamo di sparare al professore per la prima volta... il raggio si riflette e va a colpire dove non volevamo... mettiamo tutto a posto e parliamo con FAYE dicendole di girare lo specchio, quindi BANG ancora al professore... niente da fare, stavolta è SPARKY a subirne le conseguenze. Anche questa volta mettiamo tutto a posto, diamo la maschera funeraria al nostro meccanico appassionato di fumetti e BANG per l'ultima volta al professore, questa volta è il bang decisivo che ci permette di gustarci il finale. Anche questa avventura è terminata. Ciao.

Marco Barbieri

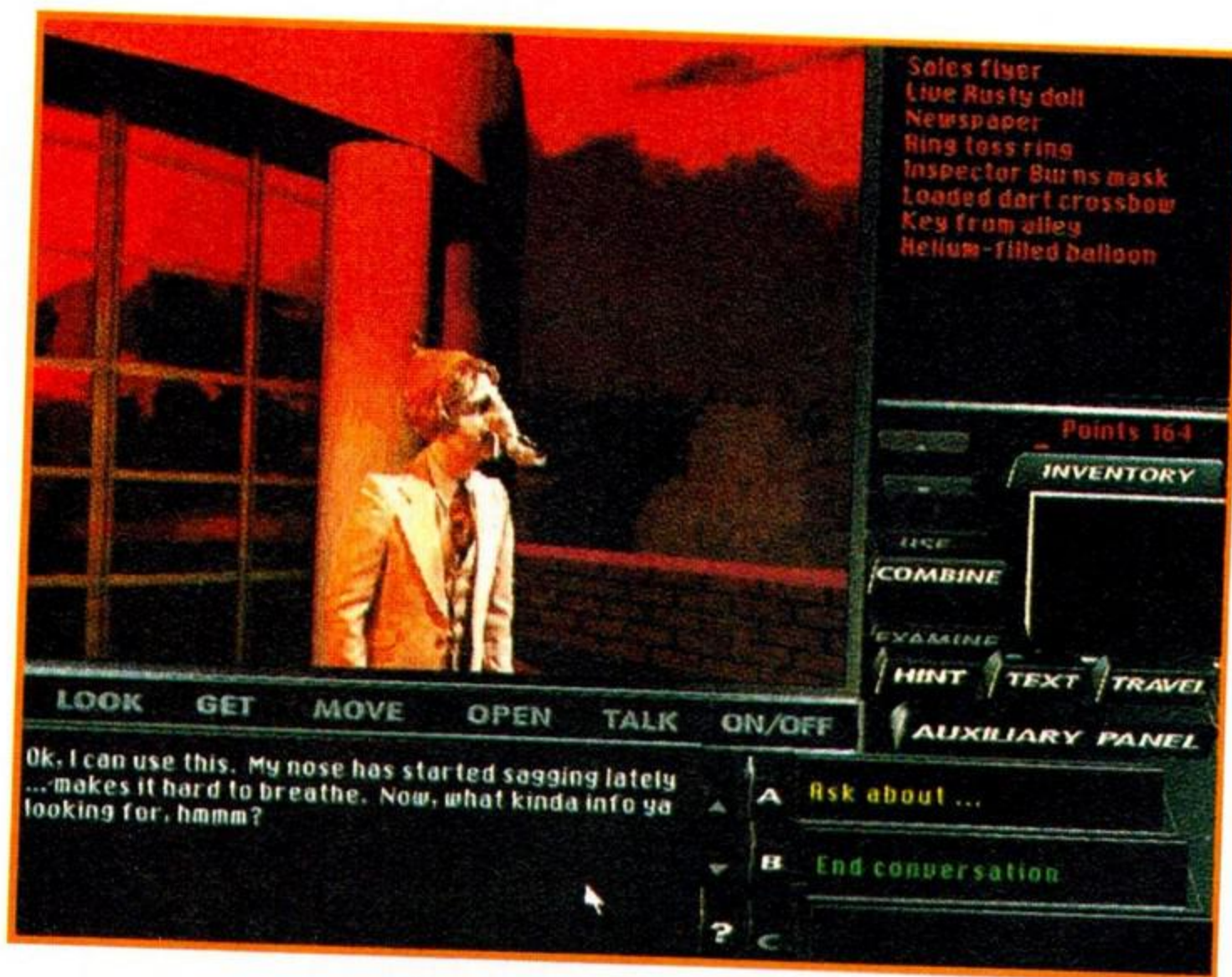
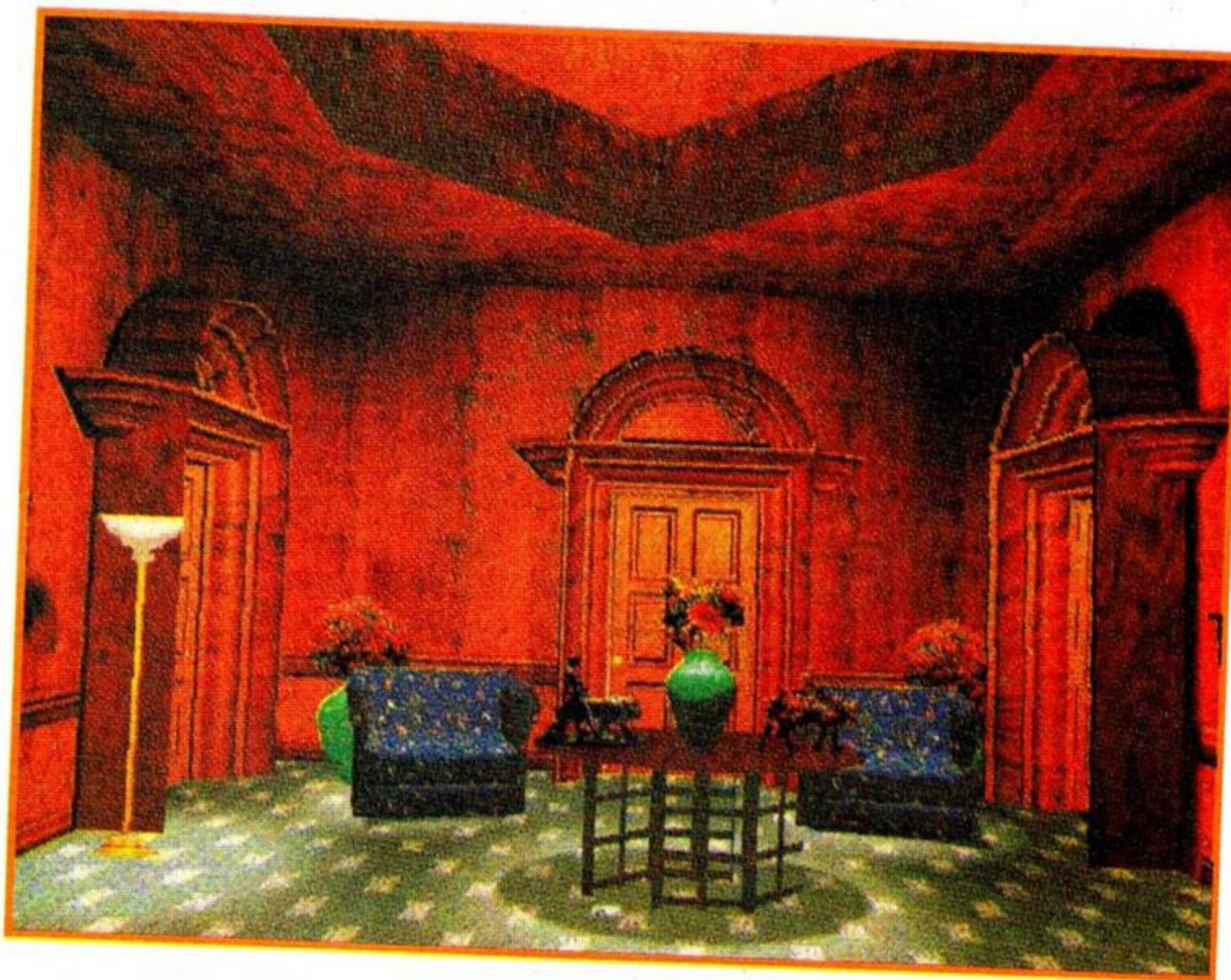
UNDER A KILLING MOON

Il vecchio Tex Murphy, al secolo Marco Barbieri, è sulle tracce di un indiziato... molto, ma molto pericoloso! Dovrà cercarlo, attraverso locali di infimo ordine, trabocchetti di ogni tipo; non ultimi, i temibili tranci di pizze di Francesca Lucido. Ma riuscirà a portare a termine la difficilissima impresa.

Salve gente, mi chiamo TEX MURPHY, e se non fosse perché siete lettori di "K", non Vi darei retta per neanche un secondo. Non ho tempo da perdere, quindi state bene attenti a quello che vi dirò. L'ambiente è quello che è in questo mondo di mutanti e, per un investigatore come me, tutto bourbon, lucky strike e belle donne, non è certo difficile trovare un caso da risolvere; quindi diamoci da fare. Per prima cosa vado alla scrivania, dove solitamente mi rilasso appoggiando i piedi, e prendo dal cassetto a sinistra la penna e da quello a destra un francobollo. Quindi mi faccio una scarpinata fino alla porta d'ingresso e raccolgo il buono omaggio chirurgia, il modulo carta di credito e il volantino di vendita. Cosa c'è d'altro nel mio ufficio? Giralo un po' e guarda da te. Importante è il computer con un meraviglioso programma per la ricerca dei criminali fornendo dati di vario genere per l'identificazione; è l'unica cosa utile rimasta qua dentro. Ah, sì, la pistola sul mobiletto... ehi, la mia fidata pistola è sempre stata con me, guarda... bang, bang... oopss, è caduta dalla finestra, ho perso pure quella, ho la sensazione che non sarà una bella giornata. Va beh, uso la penna con il modulo carta di credito e lo compilo e poi ci appiccico il francobollo. Ora si tratta di uscire dall'ufficio e cercare la buca delle lettere per spedirlo. Una bella sigaretta come prima colazione e scendo le scale che portano alla strada dove si trova facilmente la cassetta blu dove imbucare il mio modulo di richiesta per la carta di credito. Vado a parlare con CHELSEE, la giornalaia, un bel bocconcino, non c'è che dire, l'unico suo difetto è che non vuole uscire con me. Per prima cosa sarò curioso e affascinante... dimmi, è già arrivato il giornale?... Ehi, ora parlo da investigatore privato!... Se ho già sentito parlare del furto da ROOK? No, (cara), sono ansioso di ottenere informazioni. E cosa ti vengo a sapere? Che lo scassinatore aveva grandi occhi verdi e un'ancora tatuata sul braccio. Ok, abbandono, mio malgrado, la bellissima e vado a sinistra, all'emporio di RUSTY il clown. La porta è chiusa, certo, il negozio è stato chiuso un mese fa, però occhio allo zerbino sulla soglia, lo sposto e ti trovo la chiave. Bene, apro la porta ed entro. Vediamo un po'... prendo la balestra di plastica sulla sinistra del bancone, il cerchio (l'anello da lancia) e sposto la scatola di cartone, poi, dietro il primo bancone (altrimenti non si vede), mi intasco la maschera dell'ispettore BURNS. Bene, sulla colonna alla destra del bancone, prendo la chiave dell'ufficio privato di RUSTY. Infine, guardando ancora verso i banconi, sposto la scatola di cartone sul pavimento e trovo il pupazzo di RUSTY ad altezza naturale che prendo. Sul muro c'è uno schermo, sembra una televisione a circuito chiuso, accendo e ti vedo il filmato dell'ispettore BURNS che mette in guardia sulla pericolosità di giocare con i fiammiferi. Ora vado a vedere cosa c'è nell'ufficio di RUSTY, dietro front, ed apro la porta usando la chiave trovata sulla colonna. Let's go, si entra. Mi intasco la freccia a ventosa di plastica che prendo dalla parete davanti a me e la unisco alla balestra per avere la mia arma caricata. Nel lavandino di sinistra prendo un palloncino rosso e quindi guardo il barile di acido sulla destra dove trovo quello che resta del corpo di RUSTY evidentemente assassinato. Esco e vado alla parete dove c'è il clown con la scritta "MAGIC"; all'interno della bocca c'è un beccuccio per l'erogazione di elio. Uso il palloncino rosso con il beccuccio gonfiando così il mio bel palloncino. Bene, ora esco e vado verso il nuovo negozio di elettronica dalla parte opposta della strada. Proseguendo sul marciapiede, trovo un giornale abbandonato che raccolgo e leggo. Un pezzettino piccolo avanti, sull'angolo, entro nel bar di LOUIE LAMINTZ. Cosa posso fare per te?... mi chiede. Io mi comporto da "signore al verde" e spero di trovare un lavoro. Apprezzo il consiglio di andare da ROOK visto che qualcuno è entrato nel suo negozio la scorsa notte. Esco dal bar, e, dall'altro lato della strada, entro nella pizzeria di FRANCESCA LUCIDO, fa la pizza più piccante della città. Sono rammaricato di non accettare la proposta di FRANCESCA visto che sono già sposato e comunque chiedo informazioni su tutto quanto è possibile. Bene, ora vado a sentire cosa ha da dirmi ROOK al banco dei pegni. Esco, vado a destra ed entro. Cosa diavolo vuoi, Murphy? (l'accoglienza del veterano di

guerra). Cautamente, faccio una serie di domande... cerco un lavoro (e lui mi racconta di essere stato derubato di un braccialetto di diamanti di estremo valore)... Io indago... (8000 dollari!)... faccio delle domande... (una certa EMA NYMTON ha impegnato quel bracciale e, dato che valeva dieci volte tanto, sembrava un buon affare)... cerco altri elementi per l'indagine... (la donna del bracciale ha lasciato il numero di telefono ma stamattina la linea era interrotta)... indago con naturalezza... sono offeso ma, cerco un lavoro... e ROOK mi porta nel retro del negozio per farmi vedere da dove sono entrati i rapinatori. Do un'occhiata al bidone della spazzatura rovesciato ai piedi della scala, lo sposto e ci trovo una chiave. Sotto la finestra rotta, un frammento di vetro che raccolgo e, alla sinistra del bidone rovesciato, un'impronta di scarpa numero 48. Esaminando il frammento di vetro trovo un capello rosso, apparentemente lo scassinatore ha i capelli di colore ben definito. Ora mi volto e vedo una palla da basket nell'angolo a destra, la prendo e... subisco fallo... Ok, vado nella seconda parte del vicolo dove c'è un cassone nero pieno di rifiuti, lo apro e mi rendo conto che lì ci vive qualcuno, potrebbe aver visto qualcosa. Sul lato sinistro del cassone prendo una vecchia radio rossa che, esaminata, mi permette di recuperare delle pile che unisco al pupazzo di RUSTY il clown. Adesso, in fondo al vicolo, sposto la staccionata di assi di legno ed esco sulla strada. E' il momento di usare l'automobile, la fedele Lightning Bolt speeder del '31 e recarsi alla centrale di polizia ad incontrare l'ispettore MAC MALDEN... pensavo fossi morto, dice lui... ricambio la battuta... e mi abbandono ai ricordi... (non hanno sospetti alla polizia e stanno impazzendo)... sono sbalordito della sua incapacità... e così vengo a sapere che l'individuo sospettato è normale, caucasico e con gruppo di sangue AB negativo. Ok, riprendo la macchina e torno al vicolo dietro al banco dei pegni dove riesco finalmente a beccare il barbone che vive nel cassone, Mr. BUM sembra sia in casa stasera. Uso un tono amichevole, un tono molto amichevole e poi mi comporto astutamente, lui mi molla ma io lo interpello di nuovo sapendo così che ha quasi finito lo sciroppo di cioccolato da cui è dipendente. Faccio un'offerta, termino la conversazione e adesso sono io a mollare lui. Torno alla strada principale passando dalla staccionata di prima e vado al bar di LOUIE e chiedo informazioni sul cioccolato (pg down dalla lista in alto a destra); prendo la torta al cioccolato e torno dal barbone nel vicolo e gli faccio un'offerta. Ora posso chiedere informazioni sul furto con scasso e sapere che il tizio era enorme, almeno 150 chili e alto 1,90 ... 1,95. Termino la conversazione e torno nel mio ufficio per far elaborare al mio computer gli indizi in mio possesso. Accendo il CRIME LINK 99A e immetto i dati: Razza caucasica, sesso maschile, altezza 190-199, peso 141-160, mutante no. Pagina successiva: Capelli rossi, occhi due, colore occhi verde, gruppo sanguigno AB negativo, numero di scarpe 48. Pagina successiva: tatuaggi ancora. Corrispondenze possibili = 1 Visione del dossier dell'indiziato? Sì. E scopro l'autore del furto: MICK FLEMM. Ok, scendo di nuovo all'edicola e chiedo informazioni su BEEK NARIZ, lo troverò alla COIT TOWER. Quindi a sinistra in fondo alla strada e poi a sinistra passando dalla staccionata verso la torre. Eccolo .... Cosa stai guardando? (mi chiede) .... definisco la sua identità e poi faccio riferimento a CHELSEE, quindi indago .... cosa gli posso dare in cambio delle informazioni? Il buono omaggio di chirurgia, naturalmente, e, visto che ti serve, dimmi qualcosa a proposito di FLEMM .... ah ah, tutti sanno che lavora fuori dallo SNOW WHITE WAREHOUSE; bene, termino la conversazione e ci vado. La porta è aperta, quindi entro ... dunque, una scatola dei comandi, delle casse e una cassetta sul muro. Apro la cassa e ci trovo una uniforme da pompiere che mi prendo, poi salgo le scale per trovare, in fondo sul muro, una chiave (che deve servire in qualche serratura in questo posto). Guardo in alto e vedo un gancio sul quale uso il pupazzo di RUSTY. Posso scendere, andare ad aprire la scatola dei comandi e, quando entra FLEMM (che lascia alcuni oggetti sul tavolo), si aziona il pupazzo e lui, terrorizzato, se la da a gambe. Vedo un po' cosa ha lasciato il mio amico; accidenti, il braccialetto di ROOK!!! e pure delle chiavi. Queste servono sicuro per la cassetta sul muro e quindi uso le chiavi di FLEMM sulla serratura, apro, prendo il cofanetto cassaforte e lo unisco alla chiave raccolta nel vicolo. Esamino e cosa abbiamo qui? Se non ho perso il mio intuito si tratta di giada, e anche di buona qualità. Esco e comincia il secondo giorno. Sono in ufficio, come tra l'altro si può vedere, niente di nuovo a parte il fax rotto che potrebbe farmi perdere delle buone opportunità e tranne il fatto che è finalmente arrivata la mia carta di credito personale (per terra davanti ala porta). Meno male, posso andare al negozio "ELETTRONICA" a comprarmi un fax ..... scendo le scale che portano in strada, giro a destra ed uso la carta di credito sulla porta del negozio che, fedele all'impulso danaroso, si apre. In fondo al negozio c'è il negoziante ..... ci parlo .... In cosa può essermi utile? Curiosi in giro (gli rispondo) .... cerco dei macchinari di base da ufficio .... Sulla destra trovo

un'espositore illuminato di blu con dentro un fax; uso la carta di credito sull'espositore, metto via la carta e quindi prendo il fax anche se è un vecchiume. Torno in ufficio per installarlo. Toh, appena collegato comincia subito a lavorare. Prendo il fax da sopra lo schedario dietro alla scrivania (dalla contessa RENIER) e lo esamino. Caro Sig. Murphy, ecc. ecc., l'indirizzo è 329 Fillmore, Pacific Heights. Va bene, ci vado. Esco dall'ufficio, prendo la macchina e clicco sul quadratino della dimora della contessa. Per tutti i fulmini, sarei disposto a qualsiasi cosa per 30000 dollari, figuriamoci se non accetto l'incarico di ritrovare una statuetta di cristallo!!! Torno alla solita strada e vado a parlare con CHELSEE all'edicola. Lei è impressionata dalla buona riuscita del caso ROOK (faccio l'occhiolino e do un colpetto di gomito). Sono indignato, ma chiedo informazioni sulla statuetta ..... un certo FRANCO FRANCO? Ok, vado alla polizia (naturalmente in macchina) e visto che l'ispettore mi dice che FLEMM si è costituito, non mi resta che rispondere di saperlo già, quindi gli chiedo di FRANCO ..... ah sì,? commercia la giada ed è un bel imbroglione? Torno alla solita strada, CHANDLER AVENUE, e vado al banco dei pegni, da ROOK. Chiedo notizie sulla giada e, visto che ROOK ha buttato il giornale nel bidone della spazzatura sul retro, vado nel vicolo e, in fondo sulla sinistra, apro il bidone con appiccicato un cartello bianco, ci guardo dentro e trovo il giornale sul quale (esaminato) c'è l'inserzione di FRANCO FRANCO. Molto bene, allora filo al teatro ALHAMBRA uscendo dalla staccionata del vicolo, prendo la macchina e selezione il teatro ... wrooommmmmm ...... Ed eccomi in compagnia di FRANCO .... meglio essere gentili e informali ..... poi dubbioso ..... ed infine compiaciuto. Certo che ho l'oggetto!!! Gli offro la giada e lui in cambio mi parla dell'oggetto misterioso che pare sia in mano di un certo EDDIE CHING. Molto bene, torno in ufficio e che ti trovo? Un bel fax di FRANCO FRANCO che esamino. E così l'amico CHING abita in un edificio di massima sicurezza chiamato KNICKERBOCKER e la polizia potrebbe aiutarmi a rintracciare in quale appartamento si nasconde. Ok, vado alla polizia e chiedo a MAC MALDEN di EDDIE CHING e dell'edificio per sapere che il mio uomo occupa tutto l'ultimo piano. Ci vado ma cado dalla sporgenza del finestrone prima di poter entrare. Fortunatamente sono un buon osservatore e, rimbalzando su un tendone, scorgo la targhetta di UNDERWOOD, il proprietario del negozio di elettronica, che ha installato il sistema di allarme. Vado subito da lui per farlo cantare. Per prima cosa faccio amicizia, tiro per le lunghe e gli dico che ho lavorato ai sistemi di sicurezza al casinò su Marte. Uso un tono da spaccone e, ottenute le informazioni che mi servono, uso la carta di credito sull'espositore blu sulla destra e prendo la lama laser 2000. Ora vado alla biblioteca di EDDIE CHING ed entro finalmente utilizzando il laser. Guardo sopra la libreria alla mia destra e vedo un libro fuori posto; lo prendo e lo esamino trovando una chiave. Ora la porta a sinistra della statua del Buddha, la apro e raccolgo una trappola e il cibo in confetti per i pesci. La porta a destra della statua, una volta aperta ed entrato, mi rivela la famosa rete laser .... ehi, in fondo alla stanza c'è un quadro elettrico con un pulsante che lampeggia!!!! Uso la balestra con il fondo della stanza ..... accidenti, non è abbastanza, mi serve qualcosa di più pesante. Torno nel salone precedente, apro l'acquario, uso l'anelo da lancia con l'acquario e vado di nuovo nella stanza della rete laser. Qui uso l'anello pieno (di acqua) con la rete laser rossa, cioè lancio l'anello che va sulla leva e interrompe l'emissione dei raggi ...... via libera. Comincio dalla prima porta a sinistra che trovo e, sulla parete sinistra, sposto il quadro e trovo la cassaforte .... figurati, una ULTRA SAFE 8000, la migliore. Senza la combinazione non se ne parla nemmeno. Toh, un GEIGGER, è illegale possederne uno!!! Sulla destra ci sono due obelischi di marmo e dietro il secondo c'è il mangime per il geigger che prendo, lo unisco alla trappola. Ora do un'occhiata al terrario dove c'è il geigger, (tra l'altro prendo pure il paletto da 6 piedi con un lazzo di cuoio vicino alle poltrone), uso la trappola sul terrario di vetro e catturo l'animaletto. Sotto il tavolo di mogano al centro della stanza trovo anche un fax della mamma di EDDIE con gli auguri di buon compleanno in data 10-14-42. Che siano i numeri per la combinazione della cassaforte? Bisogna togliere i 30 Anni di EDDIE per avere 10-14-12. Provare per credere. E mi becco un importante documento con una lista di nomi potenziali compratori del manufatto "A" e una scheda di sicurezza per aprire una porta da qualche parte. Ora controllo lo specchio dietro la parete della cassaforte, lo sposto e uso la chiave di CHING nella serratura. Sentito? Si è mosso qualcosa di grosso in biblioteca!!! Vado a vedere. Ecco cosa è successo: si è aperto un passaggio per una stanza segreta dove, proprio nel mezzo, c'è la statuetta della contessa ma ben protetta da raggi laser. Verifico gli scatoloni nella stanza, sposto quello leggero e vado a vedermi i quadri; dietro uno di questi c'è un pannello sul quale uso la scheda di sicurezza trovata in cassaforte per interrompere il laser. Ora mi basta usare il lazzo di cuoio con la statuetta per

impadronirmi del prezioso oggetto. E' fata, torno in ufficio. Per la miseria, mi sono dimenticato in macchina la statuetta, scendo, prendo una manica di botte, mi portano via l'equivalente di 29000 dollari e .... e finisce il secondo giorno. Eccomi ripreso, vado a sentire un po' in giro se qualcuno a visto qualcosa. L'unica è Francesca Lucido, la pizzaiola, alla quale, per prima cosa, rivelo la vera personalità del detective. Poi faccio il tenero e, nonostante la richiesta di prove dell'altra donna di SAL, il marito, cerco di ottenere informazioni gratis; niente da fare, devo sottostare all'incarico sul tradimento, prendo il biglietto strappato ed esco. Vado al bar (i baristi sanno sempre tutto) e chiedo informazioni su SAL LUCIDO. E' appena andato via? .... e ha buttato un biglietto nella spazzatura; ok, vado a recuperarlo, esco dal bar e vado a destra ad aprire il bidone trovando i pezzettini del biglietto. Esamino i pezzetti e mi tocca pure ricostruire a mo' di puzzle questa faccenda. Auff, ecco fatto, li incollo insieme, quindi li unisco al biglietto di Francesca e risolvo il crittogramma: ABBIAMO CONFERMATO VS. APPUNTAMENTO CON PUREZZA NELLA SUITE DEL GOLDEN GATE HOTEL ALLA SOLITA ORA. LA PAROLA D'ORDINE OGGI E' SILICON. Bene, vado all'hotel, apro la porta ed entro incontrando ARDO NEWPOP che lavora alla reception e mi presento nel modo tipico del detective, mi mostro interessato e chiacchiero venendo a sapere che ARDO è un fanatico dell'ispettore BURNS. Mento spudoratamente ma non cavo un ragno dal buco e mi ritrovo fuori dall'hotel. Unisco l'uniforme da pompiere con la maschera di Burns e rientro. Al prossimo tentativo mi andrà bene (penso sbattuto fuori dall'albergo per la seconda volta) ed infatti rientro travestito da BURNS e mi comporto esattamente come lui, improvviso qualcosa velocemente e quindi mostro l'etica professionale ed eccomi pronto davanti alla suite per battere la parola d'ordine "SILICON". Entro per trovare qualcosa che dimostri che SAL LUCIDO è un abituale cliente. Sul tavolino a sinistra fra le poltrone recupero un biglietto dorato tipico delle bottiglie di champagne, quindi in camera da letto; nell'armadio alla sinistra del letto prendo la coppa. Esco e vado a sinistra, nella sala del pianoforte. Vicino alla finestra un deodorante per ambiente "sospiro di passione". Lo prendo e lo esamino; si rivela un'ottima calamita e le calamite possono rivelarsi molto utili. Visito il bagno o per meglio dire la sauna. Andando a destra, sposto l'asciugamano sul pavimento e vedo una grata sotto la quale c'è un bel cacciavite che non posso prendere. Nel vaso a destra della porta c'è un tappo di champagne con filo di ferro, come faccio a prenderlo? Semplice, uso la coppa da champagne con la sauna per riempirla di acqua e poi la coppa piena con il vaso che, a poco a poco, si riempie per far galleggiare il mio tappo metallico. Esamino il tappo e mi prendo il fil di ferro che mi serve nella camera da letto per aprire il cassetto del mobiletto davanti al letto dove trovo una stringa. Unisco la stringa alla calamita e torno alla sauna a destra dove c'è la grata. Uso la corda calamita sulla grata e ottengo il cacciavite con il quale apro la grata e trovo un rullino di foto (foto sconce?). Bene, forse questa è la prova che cerco, vado al negozio di elettronica e vedo sulla destra il set foto-matic per lo sviluppo dei rullini. Uso la solita carta di credito nel solito modo e compro l'attrezzatura per lo sviluppo. Torno in ufficio e unisco il rullino all'attrezzatura per avere le foto incriminanti di SAL che è meglio portare subito a FRANCESCA. Fornisco le prove e chiedo informazioni sull'aggressione: è stato un mutante di nome PUG. Forse BEEK NARIZ alla COIT TOWER sa qualcosa, ci vado subito e sfrutto la sua gratitudine chiedendo di PUG; lo potrò trovare in una scatola nello SNOW WHITE WAREHOUSE. Beccato al volo ..... e già, il modo in cui lo guardo lo rende nervoso, eh? Uso un tono simpatico ma minaccioso, poi privilegiato da investigatore, lo avverto in modo schietto (sono arrabbiato e irritato) e lo accuso indirettamente, do una risposta alla BOGART (sono sicuro di me) e adesso voglio sapere i nomi. Il Colonnello!!! Vado da lui ..... E dopo averlo portato all'ospedale, torno in ufficio e ..... rispondo con gentilezza, faccio il finto tonto e mi comporto in modo servile e patetico. Caspita, il mondo è in pericolo!!! Mi sento leggermente imbarazzato e quindi curioso. Perfetto, per colpa mia, entro 6 giorni, 10 miliardi di persone potrebbero morire; il senso di colpa dovrebbe essere notevole, bisogna che io faccia qualcosa. Nel frattempo finisce il terzo giorno. Vado ala dimora della contessa, toh, è abbandonata. Pare che io sia proprio un bel pollo, qualcuno voleva farmi credere che quella donna fosse davvero una contessa ed io ci sono cascato. Che cosa ci fa un'aquila sul lampadario? Deve essere volata dentro visto che la porta era aperta. E' attirata dagli oggetti luccicanti .... uso il foglio di carta dorato con l'aquila e quella vola e se lo prende mollando il pacchetto di sigarette che aveva fra gli artigli. Cerco sul pavimento, sposto il giornale e trovo un portacenere pieno di mozziconi di sigarette d'importazione, poi, vicino al tavolino, ecco il pacchetto di sigarette che prendo, lo esamino e ...... una sigaretta solamente, la tengo per far fronte ad un'emergenza. Sulla mensola del camino c'è un orologio

.... lo esamino, cosa è questo? Un compartimento segreto!!! Bah, fine dell'ispezione alla casa della presunta contessa, faccio una visita all'ufficio del Colonnello, devo prendere qualcosa che mi aveva detto .... "WINTER CHIP" e un disco .... arrivo mentre la polizia se ne sta andando, loro non hanno trovato nulla di interessante. Nel cassetto destro in basso della scrivania trovo una busta di una lettera spedita da MELHAN TODE, S.FRANCISCO. Nel cassetto a sinistra in basso un biglietto di auguri. Sotto la mensola dei libri e soprammobili, sposto il vaso più a destra e trovo un disco per avviare il computer del Colonnello, lo uso sul terminale e leggo il messaggio .... proprio un bel lavoretto mi è capitato fra capo e collo!!! Do un'altra occhiata in giro; sul tavolo dietro la scrivania c'è una cornice a faccia in giù, la sposto e guardo .... bella donna, la pupa del Colonnello. Esco e vado all'appartamento di MELAHN TODE, busso e lei mi apre .... accidenti ... mi presento timidamente e parlo dell'amico comune. Cerco di essere gentile, vorrei informazioni e offro le prove delle mie buone intenzioni: il biglietto di auguri. Dimmi, bambola, qualcosa sul Colonnello, ma va, sul serio nel pacchetto c'era solo una chiave? Chiedo informazioni sulla chiave del Colonnello, lei me la lascia prendere ed io, a malincuore, torno all'ufficio del Colonnello. Uso la chiave per aprire lo schedario (entrando a destra), prendo la cartelletta gialla che esamino ..... documenti tutti in codice. Per terra, a destra dello schedario, sposto le riviste e trovo una ricevuta UPEX. La esamino e vedo che il Colonnello ha spedito qualcosa a MELHAN. Torno dalla bonazza e chiedo a proposito della ricevuta UPEX. Lei mi consegna quello che cercavo, i numeri della cassaforte, ed io vado immediatamente ad aprirla. All'interno trovo un cifrario che unisco ai documenti codificati e mi metto a leggere. Una certa ALAYNAH MOORE, registrata al ROADSIDE MOTEL, dice di essere in pericolo ma non si sa perché. Vado a trovarla. E mi trovo in mano il pass per accedere al G.R.S. Ci vado. Ora qui attenzione, occhio all'occhio che mi segue per farmi fuori. Vado subito a sinistra ed entro nel primo ufficio sulla destra (salvare spesso). Ufficio del supervisore G.R.S. dove poi lavorava EVA SCHANZEE. C'è una cassaforte sulla parete a destra ma è chiusa, ci vuole un codice digitale a 6 cifre. Meglio uscire subito o il sistema di sicurezza si attiva e mi fa fuori; vado al secondo ufficio, l'R6D del G.R.S. Proprio davanti a me raccolgo una chiave inglese esagonale, sulla parete a sinistra il gagliardetto di una squadra che esamino e cosa ti trovo? Una scheda d'accesso ad un computer intestata a PAUL DUBOIS. Uso la scheda sul terminale e mi leggo la storia.

Ora torno nell'ufficio di prima, quello di EVA, uso la chiave inglese sulla griglia della porta saletta sistema di sicurezza, poi uso il GEIGGER sull'apertura che ho fatto e riesco così ad entrare. Trovo sulla console del computer un minidisco e nei cassetti a sinistra della scrivania che sta di fronte al terminale, un passe-partout e un disco laser. Ora esco, sempre tutto velocemente perché non mi freghi il sistema di sicurezza e vado a cercare la sala delle conferenze dove c'è una televisione a parete che accendo con il telecomando sul tavolo da riunione, poi vado alla scrivania sulla destra e, nel cassetto in basso a sinistra, trovo un lettore di dischi laser. Purtroppo il mobiletto sotto la televisione è chiuso, dove sarà la chiave? Sulla mensola entrando a sinistra. La uso per aprire il mobiletto ed accendo il videoregistratore. Ora esco dalla sala delle conferenze e vado a destra, uso il passe-partout sulla porta ed entro nell'ufficio di MARKUS. Comincio con il controllare i cassetti della scrivania; il primo a destra contiene un vecchio fiammifero di legno con la capocchia rossa, in quello a sinistra c'è un foglio con i numeri 142235. Posso tornare nell'ufficio del supervisore e , sotto la scrivania di EVA (tasto ctrl, guardare a destra), trovo la scheda del computer che uso con il video per sapere qualcosa di più sulla storia. Uso il minidisco e la faccenda parte. Ora apro la cassaforte con la combinazione 142235 per trovare della polvere virale per sigaretta e torno nell'ufficio R6D dell'R.C.S. e, sulla prima scrivania, trovo una piccola televisione che unisco al lettore dischi laser e, il tutto, lo unisco al disco laser. Esamino e ..... salve, sono MARKUS TUCKER. Perfetto, vado nell'ufficio di TUCKER per aprire la cassaforte. Accendo il pannello e uso il lettore-video sul pannello ..... si apre il portone e scatta l'allarme. Accidenti, devo fare presto; prendo il Buddha, la videocassetta e i pezzettini di carta nel cestino e poi, il più velocemente possibile, esco dall'ufficio di TUCKER per dirigermi in sala conferenze. Aufff, eccomi arrivato. Esamino i pezzetti di carta trovati nel cestino e compongo la lettera per avere l'indirizzo del "BASTIONE DELLA SANTITA'". Ora esamino la statuetta del Buddha e ci trovo il WINTER CHIP che unisco all'orologio nel mio inventario (è il posto migliore dove nasconderlo). Inserisco la cassetta nel videoregistratore e mi guardo gli effetti del virus sul mondo. Mamma mia ...... torno nel mio ufficio, qui ho visto tutto. Con la visita del Camaleonte che ha ucciso PUG e rapito ALAYNAH, finisce anche il quarto giorno. Beh, ragazzi, mi pare ovvio, si va al BASTIONE DELLA SANTITA'. Davanti

a me il Camaleonte, giro nel corridoio a sinistra e raccolgo sulla parete a destra la corda elastica. Avanti e sulla sinistra, trovo la maschera dello zio MORTHY e dal suo occhio estraggo qualcosa che, esaminato, è una gemma piccola ma molto compatta e pesante. In alto c'è un vaso, che posto strano per mettere un vaso, no? Torno indietro e vado a visitare l'altro corridoio. Sulla parete a destra c'è un morsetto a "V" che prendo e unisco alla corda elastica e alla gemma per ottenere una fionda carica e pronta per l'uso. Bene, sono pronto per distrarre il Camaleonte. Unisco la sigaretta alla polvere virale per avere una sigaretta mortale, quindi do una guardata al Camaleonte che sta tranquillamente fumando, raggiungo il vaso messo in quella strana posizione e uso la fionda sul vaso. Scappo verso il corridoio e, mentre il Camaleonte va a vedere cosa è successo al vaso, io uso la sigaretta mortale con il portacenere sul tavolino. Avvenuto lo scambio, il mio amico, alla prima tirata, parte per lidi lontani, ben gli sta. Ora devo liberare ALAYNAH dal campo laser. Sulla destra di questo campo azzurrognolo c'è uno scudo da spostare per trovare l'interruttore giusto .... oh, Tex, dice lei, stringimi forte, baciami!!!! Rifiuto gentilmente e mi sminuisco e gli do un taglio. Faccio il magnanimo e lei mi dice che il Camaleonte doveva incontrare un uomo al BROKEN SKULL - OF PLANET. Partenza e occhio alla barista. Ordino un drink da uomo vero, faccio dell'umorismo sui contanti e tento di corromperla in modo sottile. Offro cento dollari e ho diritto ad una sola domanda: sfoggio le mie conoscenze famose e lei mi chiede il gettone .... faccio un bluff, da ignaro e me ne vado a cercare il gettone che non so neanche cosa sia. Provo a chiedere a ALAYNAH recandomi al ROADSIDE MOTEL e lei mi dice che il gettone altro non è che un vecchio dollaro d'argento ma non sa dove trovarlo, è così raro. Bene, vado al banco dei pegni di ROOK e chiedo informazioni sul dollaro ed eccomi fornito di un dollaro di SUSAN B.ANTHONY. Torno dalla barista del BROKEN SKULL, mi mostro un po' spaventato e offro il dollaro. Ok, devo bussare alla porta e dire la parola d'ordine .... chi diavolo sono? Lo insulto in modo indiretto e sono costretto a giocare ad una specie di roulette russa. Dunque vediamo, devo azzeccare quattro volte di fila la pallina giusta: la prima volta prendo quella più in alto, la seconda volta quella al centro, la terza volta quella più in basso e l'ultima volta ancora quella in basso. Il gioco è fatto, torno dalla barista e accetto qualcosa da bere. Sono pronto a scherzarci su e la invito ad unirsi al brindisi ma lei naturalmente non ci sta, l'unico che si addormenta in questa storia sono io. E finisce il quinto giorno. Mi risveglio su MOON, frugo nelle tasche del mio impermeabile e scopro che non mi hanno lasciato nulla tranne l'orologio dove c'è nascosto il WINTER CHIP (nascosto bene, eh?). Nell'aiuola di destra trovo un rastrello, c'è una porta sulla sinistra dove prendo del liquido infiammabile, quindi in fondo, dove c'è la finestrona e sull'angolo dell'aiuola destra, trovo una pietra focaia ed infine mi metto davanti al monumento; sulla sinistra, attaccata al muretto, c'è una pietra che unita alla pietra focaia, fa scintille nel vero senso della parola. Ora vado all'entrata dove sembra che nessuno si sia mosso per raccogliere quel mucchio di foglie. Uso il rastrello con le foglie, poi uso il liquido infiammabile sempre con le foglie e uso le scintille sempre lì. La guardia, idiota, mi da l'opportunità di uscire per trovarmi in un tunnel che, andando a sinistra, mi porta all'osservatorio. Subito sulla parete a destra c'è un pulsante a scomparsa, avrei bisogno di qualcosa per raggiungerlo. Sul tavolino c'è un bicchiere da cocktail con una cannuccia in saranite che prendo, esamino e ottengo la cannuccia da usare con il pulsante a scomparsa ..... mi appare un pannello. Per ora non posso farci nulla; ispeziono la parete a sinistra dove c'è un'anta chiusa a chiave. Dove sarà questa chiave? Controllo le piante nei vasi ..... sotto il vaso di quella a destra c'è un pannello ma avrei bisogno di qualcosa per sollevarlo. Esco dal planetario e vado a vedere cosa trovo. Mi faccio un po' di tunnel fino ad arrivare all'entrata del RESIDENTIAL DESK dove, per terra, trovo un pezzo di tubo. Ok, torno all'osservatorio e uso il tubo sul pannello per aprirlo e trovare un cavo da computer. Perfetto, ora vado alla STASIS ROOM e sono alle prese con la rianimazione della bela EVA .... accendo la macchina ...... temperatura 58°, si accende una luce rossa, ho fatto giusto ...... ossigeno 12, epinenfrina, shock. Fase 2 ...... temperatura 86°, pentothal, epinenfrina, ossigeno 14. Fase 3 ...... temperatura 98,6°, ossigeno 16, epinenfrina, bicarbonato .... e la bella si sveglia, non abbiamo molto tempo, bimba, eccomi la lettera, una chiave e un chip. Ancora 45 minuti per le speranze dell'umanità. Vado di filata all'osservatorio, apro l'anta sulla parete sinistra utilizzando la chiave datami da EVA, sposto il cartello e prendo il computer portatile, lo unisco al chip, unisco il cavo e vado al pannello vicino ala porta sull'altra parete. Prima mi leggo (esaminandolo) il foglio d'incarico e poi uso il portatile sul pannello e ...... e se non siete riusciti a fare i gloriosi 1000 punti così, cari miei, è scontato, non diventerete mai degli investigatori come me. Ci vediamo, gente ....., ciao

Marco Barbieri

TNT Cheat

Il mese di Aprile è ormai tempo di primavera. Le giornate si fanno più lunghe, ed uscire al pomeriggio con gli amici diviene sempre più piacevole. Ecco quindi che la necessità di gabole e trucchetti si fa più forte che mai, dal momento che con poco tempo a disposizione, risulta molto più difficoltoso finire i giochi in nostro possesso. Ecco quindi che l'immarcescibile Dottor Kernal non manca di prestare le sue immense arti risolutorie allo sterminato popolo dei lettori di K, al fine di liberarvi dalle sabbie mobili create da giochi troppo difficili. Un messaggio per quanti telefonano ancora per le cheat di Command & Conquer: confermo di nuovo ciò che ripeto al telefono, e cioè che NON ESISTONO CODICI per il gioco della Westwood. Inoltre, mi risulta non funzionare per nulla nemmeno il trucco indicato su di una rivista concorrente, per cui, ad oggi, l'unico modo per ingannare il programma è quello di utilizzare l'editor di missioni e di unità che si può facilmente trovare in Internet o nelle BBS amatoriali. Vi ricordo poi che per passare alla storia come collaboratori dell'angolo dei TNT non dovete far altro che scrivere a Doctor Kernal c/o EDI.PROGRESS Via Pagliano 37 20149 Milano.

DUKE NUKEM 3D

Ecco un po' di codicilli per lo sparatutto 3D più caldo del momento. Se Quake non si sbriga ad uscire in fretta, mi sa che la 3D Realms rischia di fare il colpaccio. Questi codici si riferiscono (ovviamente) alla versione shareware.

DNCORNHOLIO - Per abilitare il "God mode".
DNCROZ - Per abilitare il "God mode".
DNSTUFF - Per ottenere tutte le armi, tutte le chiavi ed il pieno di munizioni.
DNITEMS - Per avere tutte le chiavi e l'armatura.
DNHYPER - Steroidi a volontà
DNSCOTTYnn - Per saltare all'episodio e al livello voluti (n è un numero).
DNSKILLn - Per cambiare il livello di difficoltà a partita iniziata (n è un numero).
DNCLIP - Consente di passare attraverso le pareti.
DNVIEW - Splendido punto di visuale tridimensionale esterno.
DNCASHMAN - Per avere una nuvola di denaro che svolazza ogni volta che si preme la barra spaziatrice.

Doctor Kernal vi ricorda che il numero telefonico della Hot-Line è cambiato. Infatti, già da oltre 2 mesi pr ottenere i i miei aiuti è necessario comporre lo

02/4985463
solamente il giovedì
dalle 17.00
alle 19.00

(non fate i furbetti)

Chiamando ancora i vecchi numeri, non mi troverete di sicuro!
Uomo avvisato...
MEZZO AVVERTITO!

HERETIC

Fabio Padelleri ha 9 anni e mi ha scritto da Borgomanero una lettera molto simpatica. Tra l'altro mi chiede alcuni codici per il gioco fantasy della Id Software: li ho già pubbblicati, ma li elenco di nuovo volentieri.

PONCE - Per tornare a piena energia.
RAMBO - Per avere immediatamente tutte le armi.
QUICKEN - Per essere invincibile.
SKEL - Per entrare in possesso di tutte le chiavi.
KITTY - Per poter passare attraverso i muri.

BLACKTHORNE

Circa sei mesi fa avevo dato una gabola per questo gioco. Ora Silvia Birolini (evviva: anche questo mese una ragazza!) mi ha inviato tutti i codici dei livelli...

1 - STRT
2 - FBWC
3 - QP7R
4 - WJTV
5 - L8VJ
6 - ZS9P
7 - XJSN
8 - CGDM
9 - PBKT
10 - GSG3
11 - BMHS
12 - Y4OJ
13 - TNLQ
14 - NRLF
15 - MJXG
16 - K3CH

COMMANDER KEEN

Franco Aprici di Bergamo è il giovane papà di Stefano, un ragazzo di 8 anni che si è fatto aiutare dal genitore per scrivere una lettera che lui poi ha riempito di disegni colorati. Complimenti Stefano: proprio un bel lavoro. In cambio di tanta buona volontà ecco i trucchi per poter finire il gioco a piattaforme della Apogee su cui ti sei bloccato:

Bisogna premere [T] + [A] + [B] per ottenere 99 colpi ed una vita extra.
Bisogna premere [G] + [O] + [D] per diventare invincibili.

WACKY WHEELS

Flavio Astorri di Palermo mi ha inviato alcuni codici per questo divertente giochino di guida che, non lo nascondo, mi ha davvero entusiasmato.

Nella riga di comando del DOS, dopo aver digitato il nome del programma (WACKY), aggiungete uno spazio ed uno dei seguenti codici prima di premere il pulsante [INVIO]:
HOG - Per avere infiniti Hog.
FIRE - Per avere infiniti Fire.
ICE - Per avere infiniti Ice.
JUMP - Per attivare il "Jump mode".
TURBO - Per attivare il "Turbo mode".

RAPTOR

Per questo splendido sparatutto spaziale della Epic ho scoperto un trucchettino davvero sfizioso. Prima di avviare il programma da DOS digitando RAP.EXE, battete questa riga di comando: SET S_HOST=CASTLE. Otterrete così sin dall'inizio della partita non solo tutte le armi addizionali, ma anche 900.000 dollari, l'invulnerabilità e 5 megabombe.

TEKWAR

Riccardo Alimonti di Peschiera del Garda mi ha inviato un messaggio via internet (in questo momento, beato lui, studia ad Oklahoma State, una celebre università americana) per informarmi di aver scoperto delle gabole per il clone di Doom ispirato ai racconti di William Shatner (meglio noto come "James Tiberius Kirk, capitano della nave stellare Enterprise").

NOGUARD - Elimina dal gioco tutti quei poliziotti pronti a saltarci addosso al minimo accenno della più innocente violenza.
NOENEMIES - Elimina dal gioco tutti i nemici (e allora cosa giochiamo a fare?).
NOCHASE - Elimina dal gioco tutti gli oggetti.
NOSTROLL - Elimina dal gioco tutti i pedoni che affollano le strade.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Si tratta dello splendido gioco della Bethesda che è in recensione su questo stesso numero: con questi codici non avrete scuse e sarete moralmente obbligati a massacrare tutti gli spietati robot di SkyNet che avranno la sfortuna di capitarvi a tiro...

Anzitutto, durante il gioco, premete [ALT] + [\] e vi sarà chiesto di inserire il codice di accesso:
FIREPOWER - Per avere immediatamente tutte le armi.
BANDAID - Per mandare al massimo l'energia e il fattore di protezione dell'armatura.
SUPERUZI - Per sparare con una mitraglietta UZI superpotenziata.
NEXTMISSION - Per saltare alla missione successiva.
ICANTSEE - Per utilizzare un visore ad infrarossi.
VERSION - Per ottenere informazioni sulla versione del programma.
VERSION(ID) - Per ottenere oltre alla versione del programma anche altre informazioni.
TURBO - Attiva la modalità turbo.

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

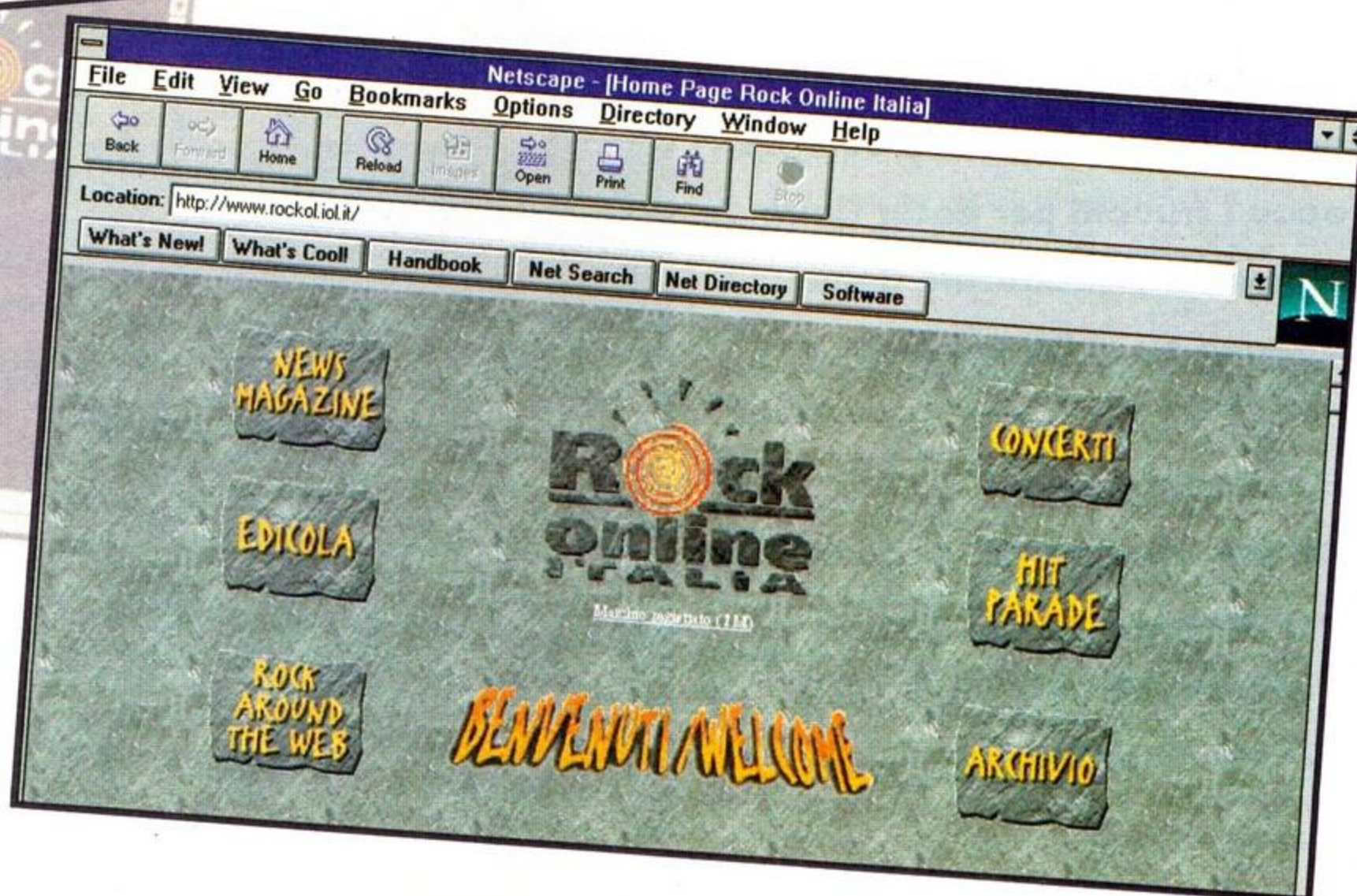
Rock online ITALIA

Rock Online Italia è tutto nuovo. A partire dall'indirizzo che ora è: http://www.rockol.iol.it/ Facile, no?

Oltre alle ormai famose zone dedicate alle news in tempo reale, divise per aree musicali (pop-rock, metal, undeground, dance, italia...), alla zona edicola che contiene ben 11 riviste musicali da "sfogliare" a video, la rassegna stampa internazionale, e oltre 2.000 links con i migliori siti musicali sparsi per il mondo, da qualche settimana Rock Online ha lanciato altre iniziative. Vediamole: il sito di Rock Targato Italia dedicato all'incredibile mondo dell'undeground italiano, con segnalazioni di demo, scambi di posta e consigli, segnalazioni dei migliori locali rock d'Italia, e una vera e propria enciclopedia multimediale dedicata ai gruppi emergenti; anche a quelli senza contratto.
Un modo efficace, quindi, per farli emergere;
- corrispondenze (imperdibili!) da Londra, New York e Sydney che raccontano e annunciano gli eventi musicali più belli della settimana che si svolgono in quelle città, più pettegolezzi vari;
- due aree colorartissime dedicate alla musica reggae e a quella brasiliana, con schede sui musicisti, segnalazioni di concerti, dritte su eventuali viaggi in Jamaica e Brasile, links con siti dedicati a questi generi musicali e... tanto altro;
- il calendario rock, invece, racconta gli eventi più importanti accaduti quel giorno nella storia del rock.
Discorso a parte merita il sito, realizzato grazie a Rock Online, dell'Acnur (Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati) e dedicato all'operazione "Fatto per un mondo migliore": un disco, realizzato da alcuni dei più impoirtantio artisti ialiani, i cui proventi andranno ai bambini della Bosnia.
Mi fermo qui, per ora. Ma sappiate che all'indirizzohttp://www.rockol.iol.it c'è molto altro ancora.
Se volete scriverci il nostro indirizzo elettronico è: rocko@iol.it.

EDICOLA

Scegli e leggi la Tua rivista musicale preferita! Le migliori sono in linea su Rock Online Italia...

Netscape - [Home Page Rock Online Italia]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help
Location: http://www.rockol.iol.it/
What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software
NEWS MAGAZINE · EDICOLA · ROCK AROUND THE WEB · BENVENUTI/WELCOME · CONCERTI · HIT PARADE · ARCHIVIO

News Rock online ITALIA News

GIA' IN CRISI GLI ENHANCED CD?

I discografici, gli sviluppatori di software e i rivenditori specializzati americani si interrogano già sul futuro commerciale dei CD-ROM musicali e degli Enhanced CD, CD audio che contengono informazioni multimediali come grafica, testi, foto e videoclip musicali. I primi dati di vendita raccolti sul mercato Usa, infatti, non sono molto incoraggianti e confermano le cautele del pubblico americano nei confronti dei nuovi formati. Con l'eccezione dei CD "enhanced" di prezzo identico a quello dei normali CD audio (come "Stripped" dei Rolling Stones e "The Freedom Sessions" di Sarah McLachlan), i titoli multimediali musicali "dedicati" non superano le poche migliaia di unità vendute: così il CD-ROM "Doors And Windows" dei Cranberries, disponibile in due confezioni diverse (al prezzo di circa 25 dollari) ha venduto fino ad oggi 7.000 copie, contro le 5.000 di "Alive In The Superunknown" dei Soundgarden (20 dollari). Le cose non vanno meglio per i CD Extra, che la Sony Music ha posto in vendita in Usa ad un prezzo di circa 23 dollari, circa 6 dollari in più di un normale CD audio: "Jar Of Flies" degli Alice In Chains ha venduto 5.000 pezzi, contro i 3.000 di "Greatets Hits, Vol. 3" di Bob Dylan e di "Dulcinea" di Toad The Wet Sprocket e i 2.000 di "Merry Christmas" di Mariah Carey.

I risultati inferiori alle attese starebbero già spingendo alcune etichette discografiche a riconsiderare le strategie di marketing e di sviluppo relative ai supporti multimediali e a progettare viceversa un potenziamento degli investimenti e dei servizi destinati ai siti musicali World Wide Web presenti su Internet. Sul fronte dei titoli multimediali in formato E-CD, CD Extra e CD-ROM, invece, gli esperti di mercato prevedono da qui in avanti programmi di produzione più cauti e con budget più limitati: alcuni sviluppatori americani hanno già ribassato fortemente gli anticipi e le royalty richieste per la realizzazione del software, proprio per consentire alle case discografiche di contenere i costi di produzione. Per stimolare la diffusione del formato Enhanced CD l'associazione dei discografici americani RIAA ha intanto organizzato una campagna di informazione e promozione apposita destinata ai rivenditori e ai consumatori. I primi CD Extra della Sony Music, intanto, sono in circolazione da pochi giorni anche in Italia. Si tratta dei tre titoli sopracitati di Dylan, Toad The Wet Sprocket e Alice In Chains: i primi due costano al pubblico circa 50.000 lire, mentre il CD degli Alice In Chains, in considerazione del contenuto musicale e multimediale più ridotto, ha lo stesso prezzo di un CD audio, intorno alle 35.000 lire.

MTV UNPLUGGED SU CD ROM

Dopo una lunga serie di CD audio, "MTV Unplugged" diventa anche multimediale. La televisione musicale MTV, infatti, ha deciso di pubblicare su CD Rom una specie di guida esclusiva della serie TV "MTV Unplugged". Cosa contiene? Una serie di perfomance live di artisti famosi, più una zona archivio con immagini rare, biografie, spartiti musicali, interviste e documentari. Il CD Rom, dsponibile a giorni nei negozi di musica, costa 60.000 lire.

MTV MUSIC TELEVISION UNPLUGGED CD-ROM THE INTERACTIVE TOUR FEATURING OVER 70 UNPLUGGED ARTISTS

Ecco una parte degli artisti (sono più di sessanta!) presenti in questo CD Rom: Paul McCartney, Aerosmith, Elton John, Live, Eric Clapton, Paul Simon, Rod Stewart, Sting, Annie Lennox, Sheryl Crow, Slaughter, M.C. Lyte, Smithereens, Great White, Duran Duran, Cure, Arrested Development, Henry Rollins, Cranberries, Dr John, Shanice, John Mellencamp, Tribe Called Quest, Lenny Kravitz, Joe Walsh, k.d. lang, Damn Yankees, Church, Stone Temple Pilots, Crowded House, 10.000 Maniacs, Melissa Etheridge, Tony Bennett, Stevie Ray Vaughan, Michelle Shocked, Joe Satriani, LL Cool J...

Rock online ITALIA

INDIRIZZI INDIRIZZI : INTERNET

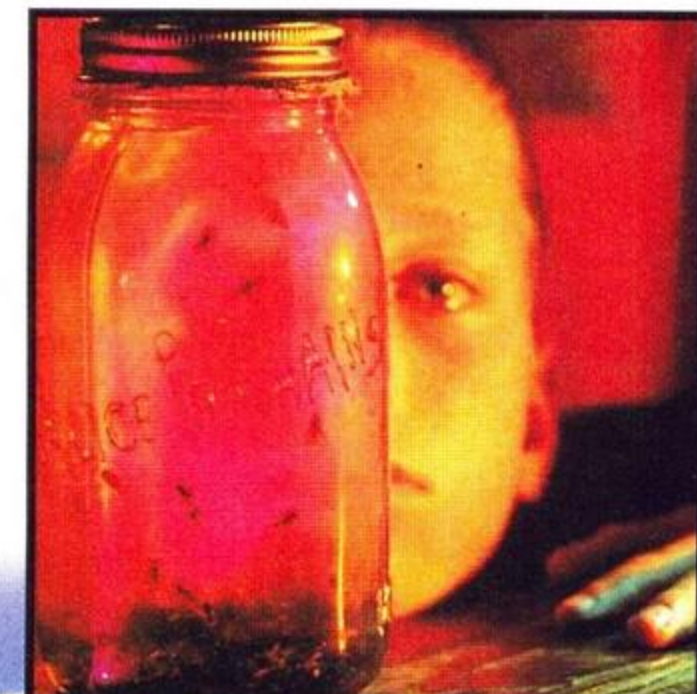
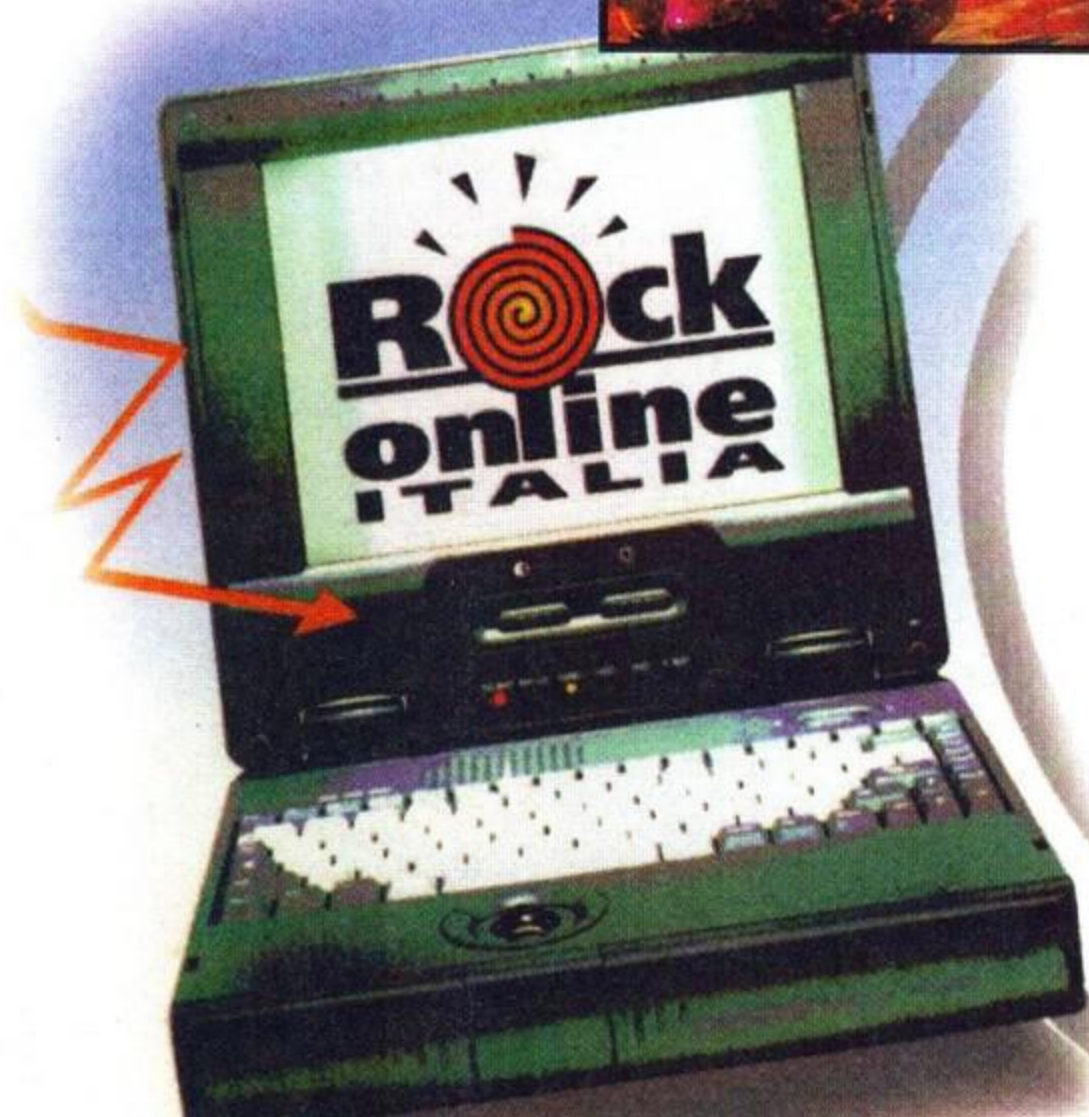
OASIS

http://www.cts.com/browse/ginger

AEROSMITH

1) http://www.eff.org/virtour.html
2) http://coos.dartmouth.edu/~joeh/
3) http://pandora.st.hmc.edu/Aerosmith/
4) http://pages.prodigy.com/aerosmith/aerocove.htm
5) http://www.music.sony.com/Music/ArtistInfo/Aerosmith.html
6) http://www.aerosmith.com/aerosmith/
7) http://lydia.bradley.edu:1971/aero/
8) http://www.utw.com/~slash/aerosmith/aero.html
9) http://www.hooked.net/users/noelh/aero.html

ALICE IN CHAINS

http://www.proaxis.com/~mcoleman/aliceinchains
http://www.music.sony.com/ Music/ArtistInfo/AliceInChains/
http://www.cloud9.net/~thunder/facelift.html
news:alt.music.alicein-chains

IO L'AVEVO DETTO...

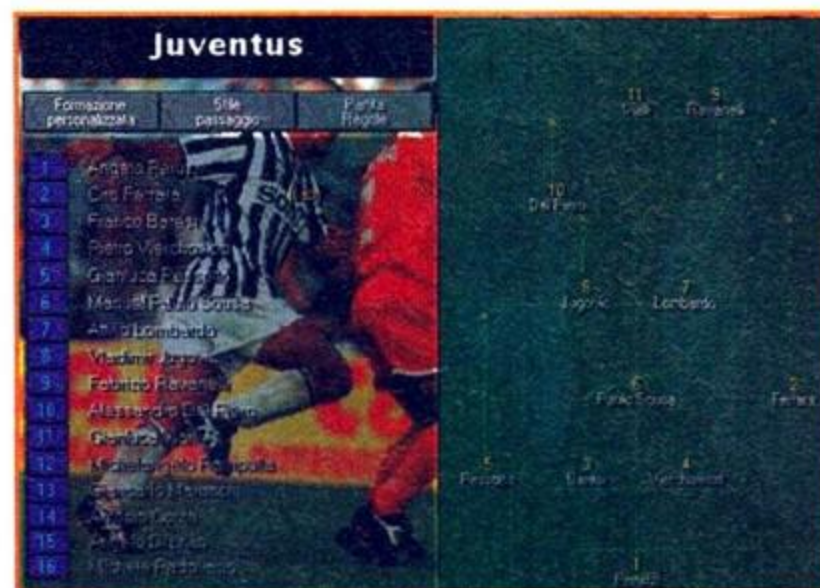
IN REGALO 20 CD-ROM DI "SCUDETTO"

Grazie agli sforzi congiunti della redazione di K e della Domark, la software house inglese produttrice di Scudetto, diamo il via su questo numero ad una nuova iniziativa che renderà venti tra voi dei felici possessori di una copia del suddetto gioco. Che fate ancora qui? Correte a leggere il regolamento!

✔ Pensate di essere dei giornalisti sportivi in erba? Pensate di poter far concorrenza "all'affascinante Giorgio Tosatti"? Siete sicuri di essere degli indovini migliori di Maurizio Mosca e del suo pendolino? Bene, questa è l'occasione che stavate aspettando. Infatti, in occasione dell'approssimarsi dei Campionati Europei di calcio che si terranno in Inghilterra a partire dall'8 Giugno, K e la Domark, nella loro immensa bontà, hanno deciso di permettervi di cimentarvi in singolar tenzone nel ruolo di giornalisti sportivi ed esperti delle cose calcistiche.

DIVENTA UN GIORNALISTA SPORTIVO!

- **Per partecipare a "Io l'avevo detto!" dovrete inviare un file di testo (*.txt), iniziante con il vostro nome, cognome, indirizzo e N° telefonico.**
- **Di seguito dovrete scrivere il vostro brano, ed in fondo, staccato con alcune righe vuote, il pronostico sulla finale degli Europei (max 600 car.).**
- **Il nome del file da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguite da -3 (ad esempio, Giampaolo Moraschi dovrà creare un file di testo denominato morasc-3.txt).**
- **Ricordate di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di telefono e pronostico di incontro, punteggio e marcatori sull'etichetta del dischetto.**
- **Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.**
- **Il frutto delle vostre fatiche dovrà essere inviato entro e non oltre il 5/6/96 (farà fede il timbro postale).**
- **Le lettere dovranno essere indirizzate a: IO L'AVEVO DETTO... - c/o EDI.PROGRESS Via Pagliano 37 - 20149 Milano.**

Vi ricordiamo che sceglieremo i meritevoli a insidacabile giudizio della redazione, basandoci sull'impressione ottenuta dalla lettura del file, per cui un minimo di attenzione nella redazione del vostro documento di certo non guasterà (in altre parole, ricordatevi sempre di salvare in formato testo!).

✔ Cosa dovete fare?
E' molto semplice: basta che scriviate un breve testo di circa dieci righe (max. 600 caratteri) in cui elencare quali sono secondo voi i tre giocatori che più meriterebbero di partecipare ai Campionati Europei, naturalmente motivando la vostra scelta.
Poi, di seguito, indicate anche le due squadre che a vostro parere saranno le finaliste del torneo, oltre al punteggio e ai marcatori che potranno distinguersi nella partita conclusiva.
No, niente paura, per accaparrarsi i giochi non è necessario azzeccare tutto.
Conta principalmente il testo scritto, ed il resto serve soprattutto per dirimere eventuali parimerito. E poi siamo curiosi di sapere quante chances darete alla nostra Nazionale.

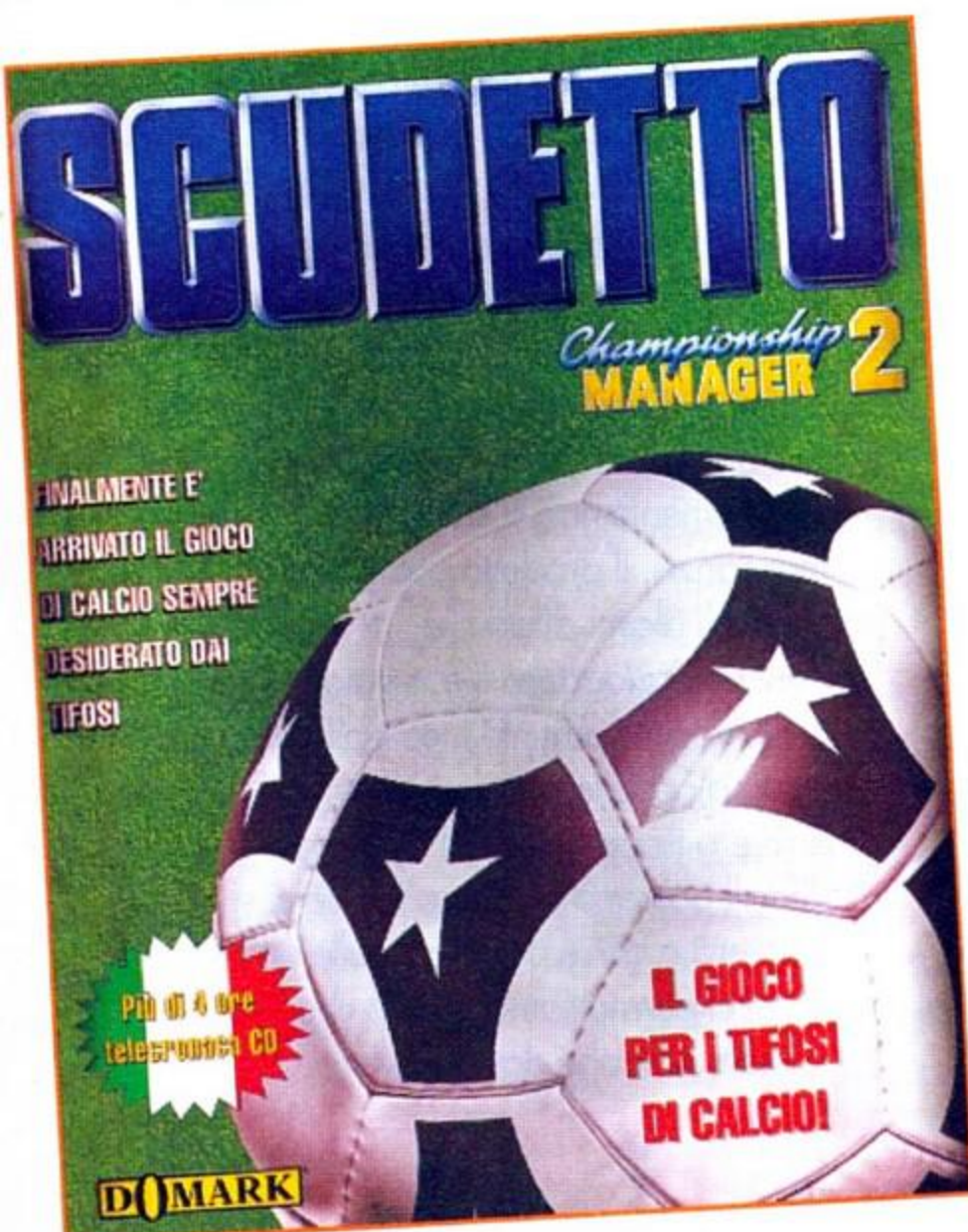
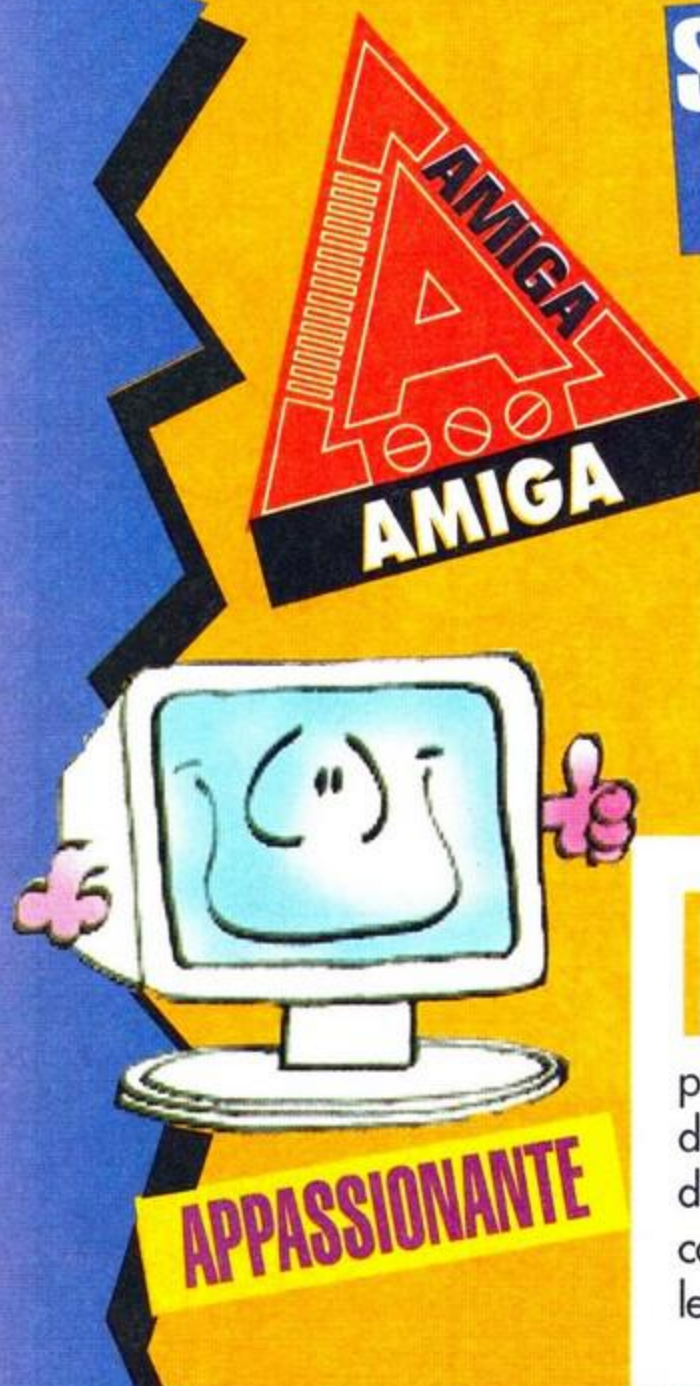
✔ Che cosa si vince? E' presto detto: 20 copie di Scudetto aspettano le 20 migliori penne che ci invieranno un distillato della loro saggezza calcistica, e come se non bastasse, il primo classificato oltre al gioco si porterà a casa anche uno splendido cappellino recante l'emblema di una squadra a sua scelta tra i team inglesi di prima divisione o tra le squadre italiane del campionato di Serie A.

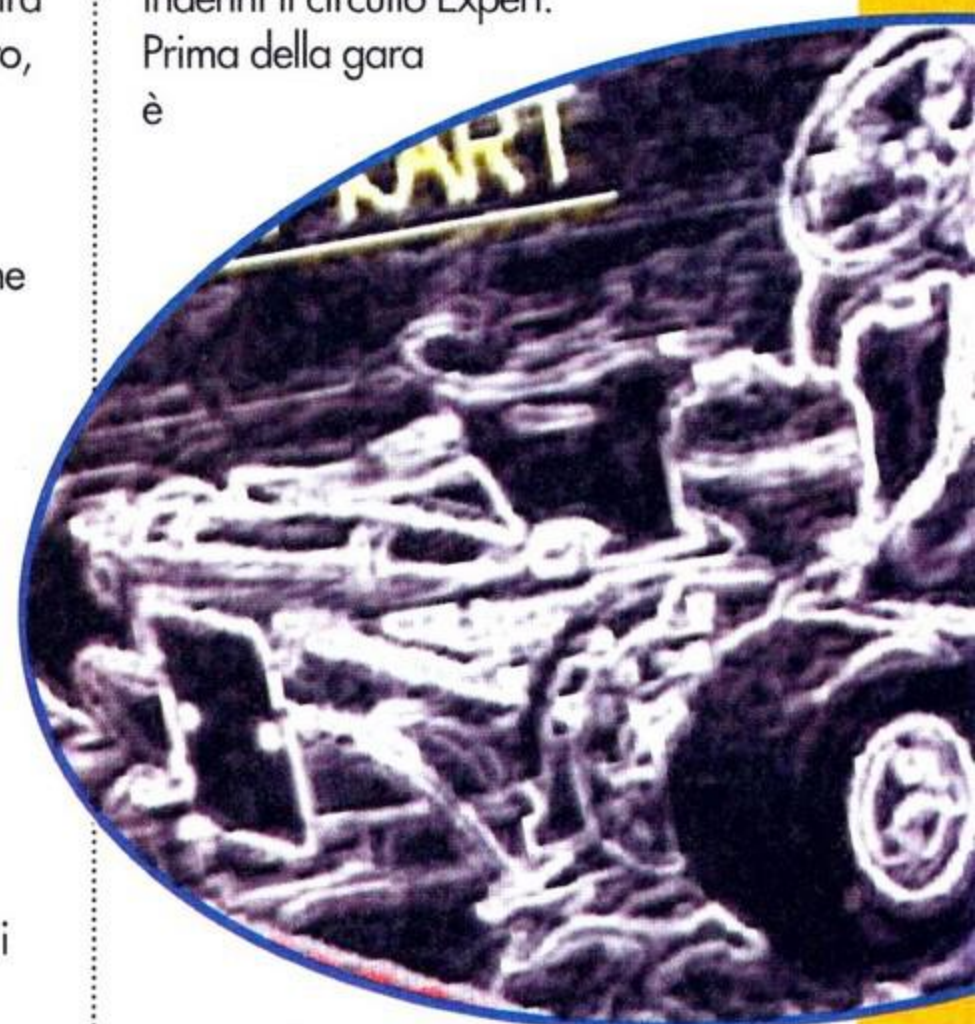
✔ L'elenco dei giornalisti meritevoli verrà pubblicato sul numero di Agosto.

✔ Allora, cosa state aspettando?
Correte subito alla tastiera del vostro fido computer e dopo un attimo di concentrazione cominciate a picchiettare furiosamente sui tasti. E ricordate: chi non scrive non vince!

AMIGA

APPASSIONANTE

La OTM, publisher Inglese ancora semi-sconosciuto, si preannuncia essere uno dei leader nella produzione di game per Amiga della prossima stagione. Nel suo catalogo '96 risultano ben 8 titoli dedicati agli Amiga 1200, e se la loro qualità non sarà inferiore a quella di questo gioco c'è da ben sperare! Virtual Karting è il primo della serie, ed è stato addirittura realizzato da un programmatore Italiano.

Per molti anni, quando Amiga era sulla cresta dell'onda tra gli appassionati di videogiochi, i programmatori italiani di questo tipo di software si contavano sulla punta delle dita. Pochissimi inoltre erano coloro che riuscivano a lavorare con le migliori società britanniche. Da qualche tempo invece siamo letteralmente invasi da produzioni nostrane indubbiamente ben fatte e distribuite sul territorio Europeo alla pari dei prodotti Inglesi. Purtroppo proprio di questi tempi la stella di Amiga è (temporaneamente?) offuscata da numerosi altri astri nascenti (PC, Paystation, Saturn & Co.), sarà forse che i giochi del bel paese portano sfortuna? Non è nostra intenzione approfondire l'argomento, torniamo quindi ad occuparci del primo gioco automobilistico per Amiga AGA (A1200, CD32 e A4000) realizzato seguendo le orme di Super Mario Kart del SuperNintendo.

L'approccio grafico offerto da Virtual Karting (non sarebbe stato meglio chiamarlo VirtuaKarting?) è molto originale: dietro al tipico gioco di corse con visione in soggettiva si nasconde un vero e proprio simulatore di Kart estremamente realistico, soprattutto per quanto concerne la difficoltà di guida in curva. Sono ormai lontani i tempi in cui a bordo di una fiammante Lotus Elan in Lotus Turbo Challenge della Gremlin, affrontavamo curve autostradali a velocità folli, schiacciando il freno e sterzando il volante sul fondo bagnato, mantenendo un aderenza pressoché perfetta (e irreale). Provate a eseguire la stessa mossa in Virtual Karting e senza neanche accorgervene vi ritroverete con il vostro Kart in un banco di sabbia, come realmente avviene durante questo genere di competizioni. E' possibile gareggiare su tre distinti percorsi: Beginner, Advanced e Expert, ognuno dotato delle proprie uniche caratteristiche. Il primo ovviamente è destinato ai principianti, mentre il secondo e, soprattutto, il terzo mettono a dura prova le capacità dei piloti più smaliziati. Il bello di Virtual Karting è proprio la difficoltà di gioco. Passeranno diversi giorni prima che riusciate a piazzarvi al primo posto nel circuito Beginner, e molto più tempo prima che terminiate indenni il circuito Expert.

Prima della gara è necessario percorrere alcuni giri di qualifica, per guadagnare la propria posizione nello schieramento e, come nella realtà, la partenza vera e propria avviene "in corsa".

E' possibile selezionare tra numerosi "punti di vista", compreso uno dall'alto (stile F-Zero), ma del quale sinceramente non si sarebbe sentita la mancanza. Il prodotto comunque soffre di alcuni difetti che danneggiano molto il suo valore. Seppur tecnicamente ineccepibile e molto giocabile, tre circuiti sono davvero troppo pochi. Per quanto difficili possano essere, alla fine ci si ritroverà a correre sempre sulle stesse piste; ci permettiamo di dire che il loro numero sarebbe dovuto essere

Advanced Track,125cc class
Best Race Lap: 39"88
Best Race Time: 3'21"56

perlomeno triplo o quadruplo. Introducendo la possibilità di gareggiare con Kart di due classi differenti (125cc e 100cc) la OTM cerca di ovviare a questa limitazione cambiando i tempi di risposta e l'aderenza del mezzo, ma avere a disposizione un numero maggiore di piste sarebbe stata la cosa migliore. Le opzioni disponibili sono numerose, e permettono di impostare la visuale 3D (in soggettiva) o 2D (dall'alto), il tipo di cambio (automatico o manuale), e il dispositivo di controllo. E' possibile giocare Virtual Karting per mezzo di un comunissimo joystick digitale, di un mouse o di un joystick analogico, che solitamente è il dispositivo migliore per le simulazioni automobilistiche o aeree in genere. Sinceramente si sente la mancanza del supporto joypad, che forse sarà presente nella versione specifica per CD32, ma che, non ci stancheremo mai di dirlo, dovrebbe far parte della dotazione standard di qualunque buon prodotto Amiga moderno. Teniamo presente che Amiga Technologies sta prendendo in seria considerazione l'idea di includerlo in bundle con tutti i nuovi Amiga 1200. Non è permesso neanche variare il metodo di accelerazione / cambio marcia, e sarebbe stato apprezzabile poter accelerare con la semplice pressione del tasto di fuoco, anziché mettendo la leva in avanti.
Contrariamente a quanto si potrebbe pensare dando un veloce sguardo alle foto, seppur il gioco è praticamente in Texture Mapping a 256 colori, e ben sappiamo che l'architettura grafica di Amiga mal si presta a questo tipo di prodotti, il gioco anche su un semplice Amiga 1200 è estremamente fluido e veloce. A detta degli autori raggiunge i 25 fotogrammi al secondo su una macchina standard, mentre tocca addirittura i 50 fotogrammi al secondo su macchine accelerate. In effetti il gioco è giocabilissimo sia su un Amiga 1200 che su un ben più potente Amiga 4000.
La grafica statica (quella sull'orizzonte per capirci) non è purtroppo all'altezza del resto del prodotto. E penalizza leggermente la visione complessiva del gioco.
Al bravissimo programmatore, doveva essere affiancato secondo il nostro parere un altrettanto valido disegnatore di grafica bitmap. E davvero un peccato rovinare (seppur parzialmente) un gioco che poteva trasformarsi in un grande successo, per colpa della fretta o per qualche altro motivo...

Fabrizio Farenga

VIRTUAL KARTING

Genere: Simulatore Automobilistico
Casa: OTM
Sviluppatore: Fabio Bizzetti

AMIGA

Virtual Karting può essere giocato su qualunque sistema AGA, ossia su Amiga 1200 e Amiga 4000. Non è necessario un sistema "pompato" e potrete divertirvi anche con un 68020 "liscio"... A breve è prevista la versione CD32.

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!
P

NEWS

a cura di Fabrizio Farenga

AMIGA NEWS

Atrophy

Steven Rennocks della OTM Software sta cercando di mantenere le sue promesse... Dopo aver annunciato in pompa magna (forse un po' troppo avventatamente) che la società che dirige, prenderà presto il posto della Team 17 nel cuore di noi Amighisti, continua a sfornare titoli. Tra l'altro vi preannuncio che sul prossimo numero troverete (Poste Italiane permettendo) la recensione di Watchtower (sempre della OTM), una sorta di "Commando" edizione 1996.
Ma torniamo a questo ennesimo spara-e-fuggi della migliore tradizione (Project-X docet): si tratta di un gioco per Amiga 1200 studiato appositamente per questa macchina e che dovrebbe sfruttare alcune caratteristiche "particolari" dei coprocessori grafici AGA (quelli di Amiga 1200 e Amiga 4000 per intenderci). Il giocatore deve attraversare sei livelli altamente spettacolari basati su vari ambienti coloratissimi ed eccezionalmente originali (vi si incontra di tutto...) avvalendosi solo della propria abilità e delle armi che può acquistare lungo i "soliti" negozi sparsi lungo i livelli. Dovrebbe essere nei negozi nel momento in cui leggerete queste righe.

Capital Punishment

Un altro prodotto esclusivamente per Amiga 1200 e Amiga 4000 in arrivo sui nostri schermi è Capital Punishment, della sconosciuta Pxl Computers canadese. Si tratta di un nuovo picchiaduro, dalla grafica estremamente pulita che concentra tutti i propri sforzi sul realismo dei combattimenti; fondali a 256 colori, un alto numero di fotogrammi, e grande fluidità dei movimenti contribuiscono ad aumentare l'eccezionale realismo degli incontri. In un periodo in cui tutti i picchiaduro più blasonati hanno quasi abbandonato l'uso di picchiatori dalle forme umane (la moda dei mostri imperversa) la scelta di utilizzare solo lottatori "realistici" può essere opinabile, ma la promessa di inserire alcune "formose ragazze" ci potrebbe far dimenticare questi particolari (mi perdonino le fanciulle che leggono queste righe)... Di grande impatto sono le ombre dei lottatori proiettate sul pavimento, che insieme a una serie di effetti di luce, contribuiscono a creare atmosfera.

ES COM

Escom ha dichiarato perdite di circa 86 milioni di dollari subite nel 1995, principalmente a causa delle basse vendite di PC nel natale '95 rispetto alle previsioni. La perdita dovrebbe comunque essere solamente fisiologica, visto che erano anni che la Escom aumentava costantemente il fatturato e tutti gli operatori aspettavano ormai al varco un leggero contraccolpo di assestamento. Con una mossa abbastanza prevedibile, la Escom AG ha accresciuto il proprio capitale sociale per porre un freno alla flessione del valore delle sue azioni, e contemporaneamente Manfred Schmitt ha venduto alla Beteiligungsgesellschaft mbH il 16% delle sue azioni passando da azionista di maggioranza assoluta ad azionista di maggioranza relativa.
Fonti interne ad Amiga Technologies assicurano che questi eventi non avranno alcun influsso sulla politica commerciale dell'azienda (che, lo ricordiamo, è controllata da Escom).
Segnaliamo poi la ventilata possibilità che Escom decida di portare la sua rete di vendita di PC compatibili anche in Italia, attualmente attiva solamente nei paesi del Nord Europa.

Cebit 1996

Dal 14 al 20 marzo si è tenuto ad Hannover l'edizione 1996 del Cebit, la più importante fiera Europea dell'informatica. Fino a qualche anno fa, durante questo evento annuale, nel gigantesco stand della Commodore Büromaschinen Gmbh (la filiale tedesca della Commodore) venivano presentate al vecchio continente le più recenti innovazioni tecnologiche della linea Amiga. Il Cebit di quest'anno, seppur la presenza della Commodore sia ormai un triste ricordo, rappresenta una svolta nella storia del nostro computer preferito: Amiga Technologies presenta infatti un nuovo modello.

Dalle prime voci in arrivo dalla Germania (tenete presente che il Cebit si sta svolgendo nelle stesse ore in cui sto scrivendo questo pezzo), il nuovo modello di Amiga si va ad inserire in una fascia mediana, tra Amiga 1200 (entry-level) e Amiga 4000T (hi-end), sia per quel che riguarda le prestazioni che per il prezzo. Nella sua configurazione standard troviamo un Motorola 68030 a 40Mhz, 4Mb di RAM (Fast), 1Mb di memoria video (Chip), controller Enanched IDE, seriali e parallele veloci (EPP), zoccoli SIMM a 72 pin per espandere la memoria fino a 128Mb on-board, possibilità di montare schede CPU 68040, 68060 e PowerPC (non appena saranno disponibili). Il sistema operativo incluso è AmigaOS 3.2 (una nuova versione).

Ovviamente tutti i dati appena elencati vanno "presi con le pinze", ma dovrebbero essere semi-ufficiali.

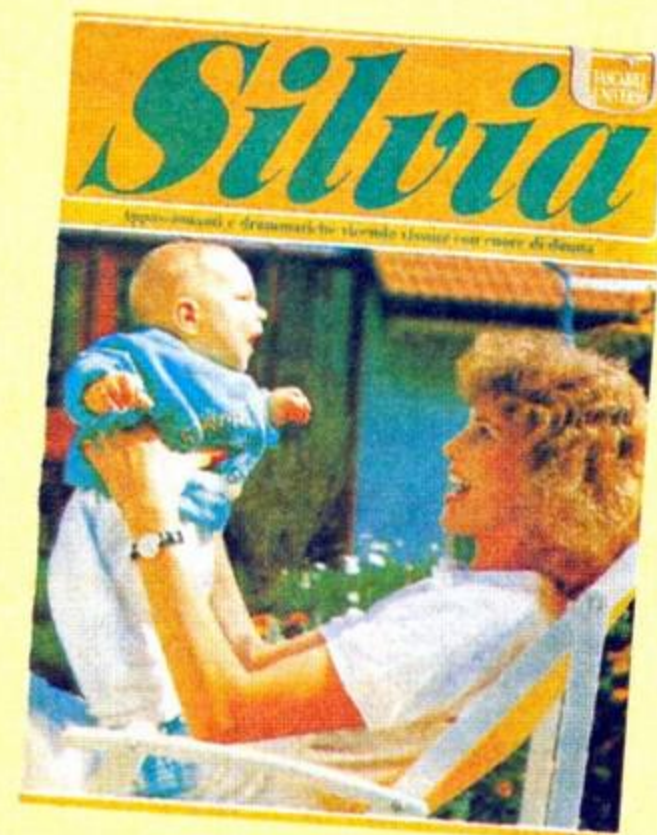
Connettiamo un monitor SVGA ad Amiga

Molti utenti di Amiga sono desiderosi di poter connettere un normale monitor SVGA al proprio Amiga, per potersi rivolgere all'economico mercato di prodotti Taiwanesi. Questo è possibile agli utenti di Amiga 1200 o Amiga 4000, a patto che si utilizzino solamente programmi che si avvalgono del supporto diretto del sistema operativo, e che le preferenze video siano impostate correttamente. E' comunque impossibile visualizzare comuni videogiochi su monitor che non supportino direttamente la modalità PAL (come invece fa quello prodotto da Amiga Technologies). Da oggi è possibile invece acquistare SuperVGAAmi, una interfaccia che trasforma l'uscita video di Amiga in un segnale standard VGA per superare questa limitazione. I vantaggi sono molteplici, e la compatibilità con i prodotti in commercio è totale. Questo favorisce anche coloro che possiedono un PC ed un Amiga, i quali grazie ad un commutatore (in commercio ne esistono a decine) e a questo accessorio possono condividere un solo monitor VGA tra i due computer.

distribuito da: Cabletronic
tel 035 - 316807

K box

Ragazzi aprite bene le orecchie perché ho una notizia bomba: sono innamorata del Cyber Master... no, stavo solo scherzando, tuttavia visto che le dichiarazioni a sfondo rosa di Lady Diana fanno aumentare le vendite dei giornali, mi son detta: perché non dovrebbe essere la stessa cosa anche per me?

Silvia

SOLITUDINE DA PC...

Carissima Silvia,
ho deciso di scrivere questa lettera per portare un po' di conforto a Stefano. Ho appena terminato di leggere (per la trentaduesima volta) la tua lettera e posso affermare senz'ombra di dubbio, che stai passando un momento molto ma molto difficile, e posso dirlo senza ombra di dubbio anche perché mi trovo nella tua stessa situazione. Sono un ragazzo di 16 anni con una passione implacabile per i videogames e insaziabile per i computers. Vorrei precisare, prima di dare libero sfogo alle "mie memorie", di essere alquanto timido, desideroso di trovarmi sempre sotto l'ala protettrice dei miei genitori, a cui spesso piccole prove sembrano vere e proprie battaglie. I miei occhi, sinceramente parlando, hanno iniziato a vedere pixel muoversi fin da quando avevo 4 anni e oggi, a ben 12 anni di distanza, continuo a vederli di giorno e a sognarli di notte. di amici ne ho molti, ma più che altro li definirei conoscenti, visto che sono quel gruppo di persone a cui ipoteticamente daresti tutto te stesso, ma che, invece, si rivelano nient'altro che calamite, attirate a te per chiederti qualche favore che, una volta concesso, li allontana immediatamente annullando ogni effetto "magnetico". Ogni ora che passa, ogni giorno che trascorre, mi rendo di essere sempre più solo, sempre più lontano da tutti. vorrei voltare pagina, vorrei svegliarmi per uscire da questo sogno che ogni mattina si tramuta in realtà, e potrei dire a chiunque ciò che mi turba, ciò che mi affligge senza alcun pensiero di sorta. Ma ciò non è possibile, rappresenta solo la fervida immaginazione di un ragazzo che ancora crede nell'amicizia, che è disposto a soffrire e a rinunciare per mantenere in vita questo legame, in cui vede un valido appiglio per continuare ad andare avanti. I miei coetanei sono persone che se definite "orribili" vengono caricate di un eufemismo troppo azzeccato. Fanno tutto ciò che è immaginabile e possibile per raggiungere la fine ed io, che rispetto a loro potrei essere definito "donna di casa", tendo ad essere automaticamente escluso non solo da loro, da cui mi sarei comunque dissociato, ma anche da tutti gli altri ragazzi e ragazze poiché le voci , specialmente quelle insulse e insignificanti, atte solo a distruggere la gente, corrono più veloci dei fotoni. Stilando un bilancio potrei tranquillamente asserire che è il computer il cuore che permette al mio sangue di scorrere e sono, invece, riviste come Kappa che mi permettono di scorgere oltre l'orizzonte nell'attesa di un futuro migliore. Stefano ti saluto, augurandoti una "pronta guarigione" con una frase fatta: "Ego cogito ergo sum", assicurandoti che fino a quando ci crederai non avrai bisogno di nessun altro.
P.S. Ragazzi siete fantastici continuate così!

"Gates"

"Essere amati profondamente da qualcuno dà forza... amare profondamente qualcuno dà coraggio..."
Lao Tzu

Sì, dolcissimo "Gates", all'inizio avevo forse ritenuto la lettera di Stefano, a torto, un caso, ma forse è qualcosa di più preoccupante, la punta di un iceberg di preoccupanti dimensioni. E' indubbio che la solitudine sia un problema accentuato di questo fine secolo, ma non sono proprio sicura che l'equazione computer uguale solitudine sia proprio giusta.
Molto probabilmente la difficoltà di comunicare esiste al di là delle passioni che si possono stemperare davanti allo schermo di un PC, oppure nella lettura di un romanzo. La solitudine è un male moderno, insidioso, da cui è difficile difendersi. Ma scommetto che questa mia disquisizione non serve a farti sentire meglio, o mi sbaglio? No, non mi sbaglio; bene, allora dato per scontato che la mancanza di contatti umani soddisfacenti colpisce il videogiocatore e l'appassionato di romanzi gialli, vediamo insieme come risolvere questa situazione... Mi riallaccio al buon Lo Tzu, tu mi dici che le persone che conosci ti snobbano, o perlomeno mi sembra di capire ciò, bene, invece di ricambiarli con la stessa moneta, metti da parte l'orgoglio e cerca di sforzare di apprezzarli, di "amarli" di condividere con loro il tuo mondo e le tue emozioni... Tendi loro una mano, una volta, due, tre se e necessario, ma non richiuderti in una sorta di splendido isolamento: a sedici anni può essere anche sopportabile o anche divertente ma con l'andare del tempo le cose potrebbero peggiorare. Esci, cerca di frequentare situazioni

in cui ci si trova a tu per tu con altre persone... sforzati di essere per gli altri lo stesso che vorresti che gli altri fossero per te! Ancora non funziona? Beh, sicuramente se ti dicessi che nella redazione di Kappa hai tutto sommato dei potenziali amici, questo non potrebbe certo consolarti, in fondo non ci frequentiamo! La nostra è una presenza puramente "virtuale" nella tua vita, però se tutti i lettori di Kappa che condividono il tuo problema - e quello di Stefano - entrassero in contatto tra loro fondando una specie di club? Forse sarebbe una cosa cretina, da Giovani Marmotte, o giù di lì, però qualcosa mi dice che forse accenderebbe una fiammella di speranza. Speranza nella possibilità che ci possano essere dei rapporti di amicizia veri e soddisfacenti. Beh, io l'ho buttata lì, se veramente qualcuno ci crede, allora forse potremmo continuare a parlarne su queste pagine e a organizzare in concreto qualcosa... Bye, un grosso Kiss!

CLOWN PER VOCAZIONE

Impagabile Silvia,
da qualche mese sono un ingegnere elettronico a tutti gli effetti. Con la tesi discussa a Ottobre dell'anno scorso si è conclusa la mia esperienza universitaria. In tutti questi anni mi avete allietato tra un esame di analisi e l'altro, e adesso... Adesso sono diventato una persona seria ed integrata. Ho già trovato lavoro in una multinazionale - Nb. dicono che dovrei essere contento - e quando all'inizio del mese mi avvicino all'edicola per acquistare Kappa, lo nascondo immediatamente nella 24 ore, facendolo sparire tra pratiche e incartamenti vari... Leggere una rivista di videogiochi non si addice ad un ingegnere elettronico, dubito che i miei "colleghi" condividerebbero le mie scelte editoriali! E' finito qualcosa, si è forse rotto l'incantesimo, eppure non mi sento felice come lo ero ai tempi dell'università. Il lavoro per cui ho tanto e tanto studiato mi annoia, vorrei lasciare perdere e seguire il mio istinto le mie passioni, magari fare soltanto il clown... Intanto Nel cassetto della mia scrivania conservo un naso rosso con l'elastico, chissà prima o poi potrebbe tornarmi utile...

Giorgio Pira

Caro Giorgio, il dilemma e sempre lo stesso "Essere o non essere...". Ovvero accettare un ruolo, uno schema di comportamento imposto dagli altri, dalla società, oppure vivere seguendo le proprie vibrazioni, il proprio istinto. Non è facile... non lo è per niente! Ora che sei in una grande multinazionale probabilmente hai la strada spianata per una luminosa carriera. Certo non sei più molto padrone del tuo tempo, della tua vita, ti senti un po' in gabbia, invidi chi magari confeziona esche di plastica in casa e poi va a provarle in qualche greto sperduto in mezzo alla natura, godendosi attimi di grande relax. Beh, devi decidere chi sei e che cosa vorresti essere. Adesso hai una sicurezza economica che ben presto si tramuterà in una certa agiatezza, potrai disporre del tuo futuro con una certa tranquillità, decidere tra una casa in montagna o una al lago, per una spider o per una station wagon... oppure condividerla con qualche brava ragazza. Oppure puoi girare le spalle a tutto questo, indossare il naso da clown e seguire quella che credi sia la tua vocazione. Probabilmente non avrai né soldi, né la stima degli altri, né ti dovrai preoccupare di macchine o viaggi perché semplicemente non avrai grandi possibilità di acquisto; eppure può essere che nel profondo della tua anima tormentata ti possa sentire più "ricco" di quanto ti sia mai sentito prima. E poi quei quattro spiccioli che ti rimarrebbero li potresti sempre investire per acquistare il caro buon vecchio Kappa!

SIETE FORTI PERO'

Carissima Silvia,
la vostra rivista è fantastica, tuttavia ho qualche piccolo appunto da fare:
A) perché non brossurate la rivista, ne guadagnerebbe sia l'aspetto del giornale che la sua collezionabilità. avete mai provato a mettere in piedi in una libreria decine di riviste con il punto metallico? Beh, si piegano su se stesse come se avessero un misterioso malessere...;
B) come mai non date più spazio al K box, credo che sia la parte più interessante del giornale, potreste togliere ad esempio lo spazio console che reputo inutile e poco professionale;
C) perché non aumentate i servizi di stampo puramente giornalistico, nei mesi scorsi ne avevo letti alcuni piuttosto interessanti, sarebbe bello se questa tendenza continuasse;
D) non credete che sarebbe interessante pubblicare un piccolo libretto contente tutte le cheat pubblicate su Kappa? Io lo comprerei a qualsiasi cifra!

Smanettone 78

Simpaticissimo "Smanettone 78", siccome lo spazio stringe e ci stiamo appropinquando al fondo pagina ti rispondo in modo telegrafico:
A) E' una cara e vecchia tradizione.
B) Dipende da colui che fa il timone e tutto può... Ovvero il caporedattore!
C) Lo faremo, non temere!
D) chissà... continua a comprarci. Hai visto mai?
un megabaciotto!

MK3 E AMIGA

Dolcissima Silvia,
sono un tuo fedele lettore e ti scrivo, oltre che per congratularmi con tutti voi di "K", anche perché vorrei avere una risposta riguardante un problema del mondo video-ludico. Premetto che sono possessore di un "Jurassic" Amiga 600 ed un grande appassionato di videogames del genere "picchiaduro". Arrivando al punto, vorrei sapere da un'esperta del settore, se ci sarà la conversione per Amiga dell'insuperabile "Mortal Kombat 3"?. Spero quindi di riceverla anche se sarà una frase come: "Mi dispiace ma non è prevista alcuna conversione per il tuo Jurassik!"
Continua così! Sei fantastica!!!
Vostro affezionato lettore

Francesco

Dolcissimo Francesco.Ti sei purtroppo risposto da solo, in quanto non è prevista a breve una uscita di Mortal Kombat 3 per "Jurassic" Amiga. Se ti può consolare, però, ti offro la possibilità di effettuare un bel match con Cyber Master sul suo Pc di casa. Fai attenzione alle mosse segrete, perché a Cyber Master non sfugge neanche una cheat, per essere infallibile. Pensa che mi ha appena inviato un mazzo di rose virtuali. Cosa non farebbe per conquistare il mio cuore... Se solo si spruzzasse un po' di olio profumato!

CYBER MASTER

Credo finalmente di aver fatto breccia nel cuore di Silvia. Ieri mi ha detto che sono la luce dei suoi occhi. Praticamente mi sta usando da abat-jour al posto della sua lampada momentaneamente rotta. Del resto si sa che i Cyber Master irradiano una riposante luce verdognola tipo quella dei Tommyknockers di Stephen King!

Orchi e umani

Putrido Cyber Master
In Warcraft 2 sono letteralmente circondato da umani che si prodigano per vincere il gioco. Come? Tutto bene? Beh!, non direi... io gioco dalla parte degli orchi.
Non è che avresti un gabolina a portata di mano?

'Orco zio

Beh, ti ringrazio per il putrido, hai veramente toccato i miei sentimenti più profondi con cotanto complimento. Ma veniamo al sodo ho un paio di trucchetti niente male per Warcraft 2: devi semplicemente digitare nel corso del gioco i seguenti codicilli:
TITLE: Per aumentare la velocità delle tue orride truppe.
IT IS A GOOD DAY TO DIE: Citazione tratta direttamente dalla prima inquadratura di un noto film che fornisce l'invincibilità!
MAKE IT SO: Aumenta la velocità di produzione... Viene adoperata spesso anche negli stabilimenti della Breda.
SPYCOB: Ti ammolla 5000 unità d'oro.

Donne di mondo...

Caro Cyber Master
nel numero di febbraio 1995 descrivevate una piccola presentazione del gioco "Voyeur"; che fine ha fatto? E' possibile averne la soluzione? (tieni presente che io ho un Macintosh).
Inoltre potete pubblicare se non l'avete già fatto in un precedente numero la soluzione di "7 Guest"?

Rosy Randazzo

Impareggiabile Rosy, devo confessarti che mi sono già innamorato di te, anche perché sei l'unica ragazza sulla faccia di questo meschino pianeta ad avermi dato del "caro". Ma veniamo al dunque, sono sorpreso che ahemm, proprio una ragazza chieda informazioni su Voyeur, in fondo si tratta di un gioco che punta molta della sua attrattiva sulle scene osé.
Comunque Voyeur dopo quel cupo febbraio 1995 è effettivamente uscito anche in versione Macintosh per CD-ROM.
A mio modesto parere non è uno dei giochi più riusciti che ci siano in circolazione, tant'è che noi di Kappa alla fine abbiamo deciso di non recensirlo. Comunque se proprio vuoi averlo lo troverai tranquillamente in negozio, per quanto concerne la soluzione, non trattandosi di un titolo richiestissimo la vedo piuttosto dura.
Tuttavia se vuoi venire a casa mia a vedere la mia collezione di videogames sarei lieto di farti avere l'intera soluzione del gioco in via esclusiva, per combinazione ho anch'io un Macintosh...
Per finire, non abbiamo mai pubblicato la soluzione di 7 Guest, ma ci stiamo organizzando, forse per il numerone di Agosto!
Per una volta voglio salutare "alla Silvia": un mega kissone! Bye!

Calci in 3D

Cuiesco Cyber Master,
sono molto attratto dalle simulazioni di calcio in 3D. In particolare mi luccicano gli occhi quando vedo le confezioni patinate di Actua Soccer e Fifa Soccer 96. Ora, vorrei domandarti: quale dei due mi consigli, tenendo presente che ho solo un 486 a 33 Mhz con 4 mega di RAM?

Luigi Spagnolo

Caro Luigi sei proprio fortunato, infatti mentre Fifa 96 richiede come minimo un 486 a 66 Mhz e 8 Mb di RAM, Actua Soccer (che secondo il mio modesto parere è anche superiore come giocabilità e grafica) gira addirittura su un 486 a 33Mhz con 4 MB di RAM, cioè il tuo! Dovrai tuttavia rinunciare al commento sonoro, del resto non si può avere tutto nella vita!
Se vuoi un consiglio, però, indirizzati su Fifa '96... è stupendo!

UNA DINASTIA TRIBOLATA

Onnipotente Cyber Master,
ti sarei infinitamente grato se pubblicassi alcuni cheat-modes per aiutarmi a risolvere un gioco in CD-ROM da me acquistato e di cui non ho mai visto nulla sulla vostra rivista. Si tratta di "Last Dynasty", di cui mi piacerebbe tanto anche vedere la soluzione completa.

Carlo Capitani

Onnipresente Carlo, non temere: il nostro fido ed intrepido Marco Barbieri sta schiodando in maniera totale e globale il bel gioco della Cocktel Vision. Interrogato, il nostro solutore di punta ha promesso di terminare la sua fatica in tempo per il prossimo numero.

QUAKE

Multimediale Cyber Master, sono un mega affezionato di Doom. Ti prego dammi notizie su quake. Quando uscirà?

Alessandro Bina

Beh, non prima di maggio; infatti il nuovo capolavoro della Id, pur preannunciandosi la meraviglia delle meraviglie, sta subendo continui ritardi e intanto altre software house sembra che abbiano realizzato lo stesso motore grafico che sta duramente impegnando i tecnici della Id. A tal proposito ti consiglio caldissimamente Duke Nukem; non mi sorprenderei se alla fine il motore grafico di Quake fosse, se non lo stesso, molto ma molto simile!

L'"ORIGIN" DI TUTTI I PROBLEMI

Fangoso Cyber Master,
L'"Origin" di tutti i miei problemi risiede nel gioco Crusader No Remorse. Non riesco ad evolvere nei vari livelli di questo appassionante clone di Syndacate (O mi sbaglio?). Bene, benché sia caratterizzato da un sano e radicato orgoglio, mi sono convinto a chiederti umilmente un aiuto: se non mi dai una gabolina, commetto un gesto disperato... ti elimino! Confidando in tuo solerte e disinteressato aiuto ti saluto (rima!).

Carlo Vassi

Ehm, se tu fossi stato attento probabilmente avresti letto la gabolina pubblicata due numeri or sono e proprio dedicata a Crusader. Tuttavia visto che mi sembri simpatico e pericoloso voglio venirti incontro ancora una volta. Per saltare di livello in livello basta che digiti al prompt del DOS: Crusader -warp + il livello che vuoi raggiungere e il gioco è fatto!

REBEL ASSAULT 2

Spaziale Cyber Master,
In Rebel Assault due prendo dei grandi colpi di meteorite proprio in fronte, dovendomi sporgere dalla cabina di pilotaggio per cercare un passaggio tra la pioggia di asteroidi.
Non c'è verso di darmi una mano?
Tieni presente che mi sono appena abbonato e come dice una pubblicità che oserei definire universalmente applicabile: "Gli abbonati hanno sempre un posto in prima fila..."

Marco "Skywalker" Spano

Ahi, ahi i meteoriti in fronte fanno un male bestiale, ricordo di averne preso qualcuno in uno dei miei weekend su Altair 4, e il mal di testa non passava neanche con la Novalgina. Comunque il Cyber Master che tutto può e tutto vede ha le gaboline che cerchi! Prima di tutto devi digitare il codice: LETGO, quindi gli altri codici:
Optino - E/altee: per avere una vita extra
Optino - L alt-L: per avere vite infinite.
E se non riesci a finire il gioco neanche così...

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

ANGEL DEVOID

Genere: Adventure filmato
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La configurazione minima prevede il solito 486-66Mhz con 8MB. Scheda grafica SVGA con driver VESA. CD-ROM a doppia velocità, DOS 5.0, scheda audio 100% compatibile Soundblaster e mouse 100% compatibile Microsoft. Tutto questo è molto bello, ma è meglio fare affidamento ad un Pentium 100 con 16MB e CD-ROM a 4X.

K VOTO **820**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

LOCUS

Genere: Sportivo
Casa: GT-Interactive
Sviluppatore: Zombie

PC CD-ROM

Il gioco richiede minimo un 486/66, 8 Mb di RAM e una SVGA con 512K di memoria video. Per ottenere l'alta risoluzione è indispensabile possedere 12 Mb di RAM. Sono supportate tutte le più comuni schede sonore ed è indispensabile possedere un mouse.

K VOTO **750**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

JOHNNY BAZOOKATONE

Genere: Platform
Casa: USGold
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per girare il gioco necessita almeno di un Pc 486/66, 8 MBtye di Ram, e di una buona scheda sonora per poter apprezzare al meglio le stupende musiche.
Non è necessario installare il gioco per farlo funzionare. Oltre a supportare i normali joystick, è possibile utilizzare anche il Gamepad della Gravis.

K VOTO **895**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

THE INCREDIBLE MACHINE 3

Genere: Puzzle
Casa: Sierra
Sviluppatore: Jeff Tunnell Production

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX 33 equipaggiato con 8 MB RAM per girare adeguatamente, ma non aspettatevi un mostro di velocità; occorrono inoltre Windows 3.1 o superiori, un mouse, una scheda sonora supportata da Windows e un scheda video SVGA. Supporta anche Windows '95.

K VOTO **850**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

THE COVERT OPERATIONS

Genere: Strategico Real-Time
Casa: Virgin
Sviluppatore: Westwood Studios

PC CD-ROM

Le specifiche tecniche rimangono quelle di Command & Conquer. Con un 486/33 il gioco gira già degnamente, vengono supportate tutte le schede audio più diffuse e, come al solito, è assolutamente indispensabile la presenza del mouse.

K VOTO **935**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

bad mojo

Genere: Avventura
Casa: Pulse Entertainment
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per vestire i panni del perfetto scarafaggio occorrono un 486 DX2 66 con 8 MB RAM, un CD ROM a doppia velocità, una scheda sonora supportata da Windows, sistema operativo Windows 3.1 o superiori. Supporta Windows 95.

K VOTO **850**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

D

Genere: Arcade 3D
Casa: Acdaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

D necessita di un Pc 486/66, 8 MByte di Ram, 4 MByte di spazio su hard disk, un Cd Rom a doppia velocità, una scheda Vesa da 1 MByte SVGA, e una Sound Blaster o compatibile. Consigliato un Pentium..

K VOTO **890**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

TOP GUN

Genere: Simulazione di volo
Casa: Spectrum Holobyte
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

C'è bisogno di dirlo? 486-DX 66Mhz, 8 Mb RAM, 30 Mb su hd o 16 Mb RAM e 15 Mb su hd, schede video VESA LB o PCI, CD 2X, mouse; cos'è un simulatore di volo senza un joystick?? Quasi indispensabile. Tutte le schede audio supportate. Out!

K VOTO **899**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Rise 2 resurrection

Genere: Picchiaduro¶
Casa: Mirage¶
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per poter girare Raise of the robots II necessita di un 486/66, 8 Mbyte di Ram e un CD-rom a doppia velocità. Supporta le più comuni schede sonore.¶
Consigliato Pentium.

K VOTO¶ **850**

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti¶, Ore¶, Giorni¶, Settimane¶, Mesi¶, Anni — 5¶ 4¶ 3¶ 2¶ 1¶ 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

JOHNNY BAZOOKATONE

PRO: Gran bella grafica in Ray tracing. Un platform veloce e divertente. Ottima la musica e il sonoro. E' presente un CD con le musiche del gioco.

CONTRO: Piuttosto difficile e impegnativo (per molti, potrebbe essere un pregio)

KOMMENTO Del tutto inaspettatamente Johnny Bazookatone, si rivela un gran gioco. Una grafica così spettacolare su un platform per PC non è cosa di tutti i giorni. Speriamo che sia il primo di una lunga serie. La musica, se vi piace il genere Acid Jazz-Techno, è sorprendente per la sua qualità.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

LOCUS

PRO: Ottimo il supporto ai caschi di realtà virtuale e al gioco in rete.

CONTRO: Non particolarmente appassionante e a volte difficoltoso da installare. Necessita almeno di 8 Mega di RAM, meglio se ne avete 12.

KOMMENTO Un gioco con poche luci e molte ombre.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ANGEL DEVOID

PRO: Atmosfere intense, grande interattività e notevole spazio lasciato all'azione fisica.

CONTRO: Dialoghi completamente in inglese e senza sottotitoli, configurazione eccessivamente onerosa.

KOMMENTO Angel Devoid è un gioco assolutamente interessante, caratterizzato da atmosfere intense e coinvolgenti. La trama è bella e varia e il fatto che l'azione non passi per una volta in secondo piano rispetto agli enigmi, lo rendono anche più accessibile per coloro che non amano alla follia il genere adventure.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BAD MOJO

PRO: Originale ed innovativo. La trama è accattivante, mentre grafica e filmati sono ben realizzati.

CONTRO: Eccessiva dispersività d'azione, locazioni troppo grandi, poche cose da fare, niente oggetti in inventario con cui realizzare enigmi articolati.

KOMMENTO Bad Mojo è un'avventura difficilmente valutabile: la trama infatti è molto buona, così come la grafica; inoltre l'impostazione innovativa del gioco propone qualcosa di realmente diverso dal solito. Purtroppo però l'azione è lenta, gli ambienti troppo vasti e dispersivi e la mancanza di oggetti riduce la profondità degli enigmi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE COVERT OPERATIONS

PRO: Una serie di nuove missioni tatticamente interessanti e molto difficili da finire.

CONTRO: Nessun mezzo o edificio nuovo rispetto al gioco originale.

KOMMENTO Un'ottimo disco di espansione. L'acquisto è consigliabile se Command & Conquer vi è piaciuto.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TIM 3

PRO: Geniali puzzle che permettono lunghe ore di divertimento.

CONTRO: Schemi di gioco abbastanza ripetitivi.

KOMMENTO Il gioco è migliorato rispetto all'ultima fortunata serie. La grafica è notevolmente migliorata. Le risoluzioni appaiono più complesse ed elaborate. Un gioco strizzacervelli che non può mancare agli appassionati.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RISE II

PRO: Un sacco di personaggi e una grafica di alta classe. Ottimo audio per musica ed effetti.

CONTRO: Alcune supermosse sono molto difficili da trovare (per alcuni questo può essere un pro).

KOMMENTO Siamo di fronte ad un indubbio miglioramento ottenuto dalla Mirage rispetto al suo precedente prodotto. Oggi Rise 2 Resurrection è senza tema di smentite un'ottimo picchiaduro in 2 dimensioni.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TOP GUN

PRO: Ottima ambientazione e sequenze in full motion video davvero entusiasmanti. Sonoro di alta classe. La grafica in alta risoluzione è notevole. Buon numero di missioni.

CONTRO: E' necessario un computer degno della NASA per avere una buona fluidità grafica. Su macchine "normali" si è costretti a giocare in bassa risoluzione. Alcune missioni sono un po' ripetitive.

KOMMENTO Se avete un Pentium ben accessoriato, Top Gun rappresenta un'ottima scelta nella pletora di simulatori di volo che si possono trovare in negozio.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

D

PRO: Buona grafica full motion 3D. Ottimo sonoro. Tensione al massimo durante il gioco.

CONTRO: Impossibile salvare il gioco. Il personaggio si muove troppo lentamente sul terreno di gioco. Necessita di una scheda video esagerata per l'alta risoluzione.

KOMMENTO Questo gioco ha riscosso diverse critiche, sia positive che negative. Una cosa è certa... a noi è piaciuto, tranne per il fatto che bisogna giocarlo per forza per due ore consecutive senza poter salvare. Una limitazione che ha abbassato il punteggio complessivo del gioco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ADVANCED CIVILIZATION

Genere: Strategico
Casa: Avalon Hill
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 730

Il gioco dovrebbe girare bene con qualunque configurazione. Può essere istallato su HD ma occorrerà sempre il CD per farlo partire (lo legge in solo mezzo secondo) onde evitare copie clandestine.

ALLIED GENERAL

Genere: Simulazione strategica
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

PC CD-ROM

K VOTO 810

Le richieste hardware sono esigenti: 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, 35 Mega di spazio su HD (l'installazione da 6 MB rallenta troppo il programma), scheda video SVGA, CD ROM doppia velocità, Windows 3.1 o Windows 95. Si raccomanda un Pentium con 12 MB RAM... Salute !

ARCADE AMERICA

Genere: Platform
Casa: 7th Level
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 895

Il gioco gira sotto Windows a tutto schermo, senza la classica barra dei comandi nella parte superiore dello schermo. Non basandosi su scrolling parallattici dovrebbe girare anche con configurazioni non troppo onerose. E' consigliato un joystick, o meglio un joypad.

ASCENDANCY

Genere: Strategico
Casa: Virgin
Sviluppatore: The Logic Factory

PC CD-ROM

K VOTO 850

Ascendancy gira su di un 486 a 33MHZ con 8 mega di RAM e 15Mb di spazio libero sull'hard disk. Il sistema richiesto è il solito MS-DOS 5.0 o seguenti, ma gira anche sotto Windows 95. E' necessario un CD-ROM a doppia velocità ed uno schermo SVGA a 256 colori.

BackPacker

Genere: Simulazione
Casa: BMG Interactive
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 830

Per far girare BackPacker su DOS vi serve un 486DX33, 8 mega di RAM (4,5 MB liberi), un CD Rom 2x, Windows 3.1 (devono comunque essere installati i font Ariel o Times New Roman), scheda grafica 640x480, 256 colori.

CONGO

Genere: Avventura
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 890

Il gioco necessita di un 486/66 e 8 MByte di Ram, un Cd-Rom a doppia velocità e Windows 3.11. Non è garantito per ora un corretto funzionamento sotto Windows 95.

DESCENT 3D

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Interplay
Sviluppatore: Parallax

PC CD-ROM

K VOTO 945

Il gioco necessita di 8 MB di Ram per girare sotto DOS e di 16 Mb sotto Windows 95. Il processore minimo è un 486/66, ma è consigliato un Pentium. Sono supportate tutte le più comuni schede sonore. E' consigliato l'uso di un joystick tipo dotato di *cap hat*.

ZOOP

Genere: Puzzlegame
Casa: Viacom Newmedia
Sviluppatore: Hookstone Ltd.

PC CD-ROM

K VOTO 870

Per far girare Zoop adeguatamente è sufficiente disporre di un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, una scheda SVGA, una scheda sonora Sound Blaster compatibile e Windows 3.1 o superiore. Il gioco risiede su due floppy HD (una rarità, ormai).

[illegible]

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Virgin
Sviluppatore: Bethesda Softworks

PC CD-ROM

K VOTO 880

Serve un 486 con 50 Mhz, 8 mega di RAM, un CD Rom 2x, DOS 5.0 o superiore, scheda SVGA, 20 MB di spazio libero su Hard Disk. Si può giocare con tastiera, joystick o mouse (sempre comunque combinato con la tastiera).

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ARCADE AMERICA

PRO: La musica e le sequenze animate vi faranno sbellicare dalle risate. Tutto è molto "cartonanimatesco", con i livelli nascosti non troppo facili da trovare.

CONTRO: La parte iniziale di ogni gioco è un po' noiosa, il sistema di password può sembrare ormai arretrato per questo genere. Peccato che non si possa giocare in due contemporaneamente.

KOMMENTO Il gioco riesce a coinvolgere e a divertire: insomma è realizzato davvero egregiamente. In alcune sezioni la vostra abilità è messa veramente a dura prova. Se vi piace il genere è assolutamente imperdibile.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ALLIED GENERAL

PRO: Semplicità e immediatezza d'utilizzo, molti scenari diversi, modalità a due giocatori, impegnativo ma non proibitivo.

CONTRO: Un po' troppo lento nei cambi di schermata, scarsa bibliografia informativa sui mezzi impiegati, le richieste hardware sono salate per un gioco di questo tipo.

KOMMENTO Allied General non è un titolo che vuole stupire atutti i costi, ma è ben realizzato ed è in grado di fornire sfida e divertimento agli appassionati di wargames; vista la sua immediatezza è ottimo anche come titolo per principianti. È molto simile al precedente Panzer General, ma in questo caso è un pregio.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ADVANCED CIVILIZATION

PRO: Una partita non dura un'eternità, per cui potreste anche giocarci di tanto in tanto.

CONTRO: Potrebbe anche risultare parecchio frustrante se non siete degli appassionati di questo genere.

KOMMENTO Francamente non vedo ancora pronto il PC a sostituire degnamente i giochi da tavolo. Comunque, visto che il gioco è abbastanza divertente e l'originale è introvabile...

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CONGO

PRO: Grafica delle schermate eccezionale. Ambientazione realistica. Interfaccia utente chiara e semplice.

CONTRO: Animazioni poco fluenti. Richiesta hardware eccessiva. Non gira bene sotto Windows 95.

KOMMENTO Consigliamo di provare a giocare a Congo, soprattutto per le sensazioni "selvagge" che il gioco riesce a trasmettere. Bella la storia e buona la recitazione dei personaggi. Poco convincenti invece le animazioni, anche se le ambientazioni e le schermate sono veramente ben fatte.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BACKPACKER

PRO: Idea originale e svolgimento mai uguale a se stesso: basta una minima variazione del nostro peregrinare, per modificare completamente l'esito finale della partita.

CONTRO: La struttura di gioco può diventare col tempo ripetitiva, rivelandosi molto simile ad un Trivia un po' troppo scarno come realizzazione.

KOMMENTO Un gioco di argomento "alternativo" che si è rivelato abbastanza ben fatto.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ASCENDANCY

PRO: Il prodotto è assolutamente gratuito! Si è aggiunta la giusta dose di pepe nell'aggressività delle razze concorrenti.

CONTRO: Chi non possiede un collegamento Internet può avere delle difficoltà nel reperire questo upgrade.

KOMMENTO Una piacevole novità da parte di The Logic Factory nella ormai stantìa politica di marketing e di vendita delle software house.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FUTURE SHOCK

PRO: Motore grafico in vero 3D, con il solito gran numero di armi a disposizione. Si possono guidare veicoli terrestri e aerei. Buona l'ambientazione tratta dai film.

CONTRO: Requisiti hardware notevoli se volete avere una buona fluidità di movimento. Qualche bug di troppo.

KOMMENTO Un buon gioco che soffre però dell'uscita quasi in contemporanea di Duke Nukem. Un'ottima seconda scelta se avete già finito la versione shareware della 3D Realms.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ZOOP

PRO: Coinvolgente, immediato e longevo; la grafica nella sua semplicità è simpatica; a questo prezzo non potete trovare nulla di più divertente in giro.

CONTRO: L'obbligo di 8 MB RAM è pesante; peccato non ci sia una modalità di sfida a due.

KOMMENTO Chi apprezza Tetris non potrà non amare Zoop; giocabilità e coinvolgimento sono infatti della medesima qualità, e garantiscono ore di divertimento sicuro. Inoltre Zoop è uno di quei giochi che anche a distanza di anni si lascia giocare con grande piacere per una partitina veloce.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DESCENT II

PRO: Un capolavoro sia sotto il profilo grafico, di giocabilità e di longevità. Ottimo il supporto dato al gioco multiutente. Le musiche sono veramente godibili, come del resto tutte le animazioni di intermezzo.

CONTRO: Le richieste hardware sono molto onerose. Il gioco dà il meglio di sé solo se si utilizza un joystick dotato di *cap hat*.

KOMMENTO Bello, bello, bello! Da comprare assolutamente, a meno che non si odi proprio questo genere di giochi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

K-MART

Vendo Amiga 500 - 1 MByte - drive esterno - presa SCART - mouse - cavo stereo, in più vendo 300 dischetti giochi con due joystick albatros.
Tutto in ottime condizioni, a L. 400.000.
Telefonare allo 041/928759 e chiedere di Federico.

Vendo Amiga 500 funzionante e in buono stato, più espansione 512K, drive esterno, monitor a colori originale Commodore per Amiga, n. 2 joystick, n. 1 mouse, n. 1 mousepad, più giochi e utility su 200 dischetti circa, interfaccia joystick Genias.
Tutto a L. 800.000.
Telefonare al numero 06/6572233 e chiedere di Giacomo.

Vendo PC 486 25MHz, 4 MByte di Ram, Monitor VGA, MS-DOS 6.2, Windows 3.1 già inclusi, tastiera, mouse, interfaccia stampante e joystick, numerosi giochi (Doom 1 e 2, Nascar, Mortal Kombat 1 e 2, Fifa Soccer, Micromachines 2...) , ancora 1 anno di garanzia a L. 1.500.000.
Telefonare al numero 031/874102 e chiedere di Emanuele.

Vendo per PC CD-ROM i seguenti giochi, tutti originali, perfettamente funzionanti e con manuale in italiano: The Dig (L. 35.000), Dark Forces (L. 35.000), Rebel Assault II (L. 35.000), Full Throttle (L. 35.000 in italiano), ed infine Hexen (L. 30.000 su dischetti). Un consiglio da amico: non lasciatevi sfuggire questa grande offerta!
Telefonare dopo le 20:00 al numero 02/93257852 e chiedere di Emiliano.

Cerco riviste TGM dal n. 1 al 22 e K annata 1989 n. 8-9-11 e 1990 dal n. 1 al n. 8, tutte in buono stato.
Telefonare al numero 0172/98254 e chiedere di Gian Luca.

Vendo scanner "Alpha Data" b/n mezza pagina per Amiga, completo di adattatore e programma originale ed usato solo da una settimana, causa errato acquisto, a sole L. 300.000. Inoltre vendo oltre 100 giochi per Amiga tra cui MK 1 e 2, Superfrog, Overdrive, Syndicate, StreetFighter II, Cannon Folder I e II, Monkey Island I e II, Indiana Jones IV, ecc.
Telefonare al numero 0965/764202 e chiedere di Vincenzo.

Vendo demo, shareware, clip art, file musicali in formato Midi e Wav a sole L. 2.000 a dischetto Vendo anche il Cd-Rom di Michael Jordan in Flight a L. 40.000.
Telefonare al numero 0586/403128 e chiedere di Alessio.

Vendo causa doppio regalo Definitive Wargame Collection su Cd Rom, ed inoltre Battlech Collection sempre su Cd Rom, Cannon Fodder e WWII battles of the Pacific su floppy disk. Tutti originali e con manuali.
Telefonare al numero 031/928538 e chiedere di Carlo.

Vendo nuovi in garanzia per Pc (un mese di vita): The Dig, Sensible World of Soccer (su dischetti). Inoltre, mai usati, un mese di vita, in garanzia: joystick Quick shot Raider e Pad Logitech Thunderpad.
Telefonare al numero 02/4694100 e chiedere di Davide.

Cerco Under a Killing Moon versione italiana.
Telefonare al numero 02/4694100 e chiedere di Davide.

Vendo in confezione originale: Tie Fighter (L. 60.000), Wing Commander Armada (L. 40.000), Under a Killing Moon (in italiano, L. 80.000), Wing Commander 3 (L. 80.000). Inoltre vendo scheda video Local Bus Cirrus 5428 da un mega byte a L. 70.000. Processore Intel DX2/66 MHz a L. 110.000. Scheda madre già settata con 256K di cache local bus vesa a L. 90.000. Tutti i prezzi sono trattabili.
Telefonare al numero 06/9079354 e chiedere di Emiliano.

Vendo giochi originali per Pc Cd-Rom: Black Knight - Marine Strike Fighter (L. 60.000); Panzer general (L. 40.000); Tornado Operation Desert Storm (L. 40.000); Lands of Lore (L. 30.000); Aegis - Guardian of the Fleet (L. 40.000); Dawn Patrol (L. 40.000).
Telefonare al numero 0141/213652 e chiedere di Paolo.

Vendo, causa passaggio a sistema superiore, Pc 486/66 minitower, con 8 MByte di Ram, Cd-Rom a doppia velocità Mitsumi, HD Seagate 420 MByte 15ms, monitor SVGA 1024x768 14", scheda Cirrus Logic 32 bit, modem/fax 2400/9600, due casse acustiche, Sound Blaster 16, mouse e tastiera a L. 1.800.000. Ideale per uffici o per applicazioni videoludiche multimediali!
Telefonare al numero 0330/515600 e chiedere di Luca.

E così vorresti comprare un PC. Perché accontentarti, quando puoi avere tutto?

Un PC ricco di cose interessanti e giusto per le tue tasche? Grazie al cielo ci sono i nuovi Aptiva.

A tutto schermo. Il Total Image Video, grazie alla tecnologia MWave IBM, ti dà un'immagine nitida a tutto schermo. E con la compressione video MPEG potrai vedere davvero alla grande!

mwave

Siamo seri: divertiti! Il tuo schermo si riempirà di video-avventure straordinariamente realistiche. Diventa protagonista di un tecno-thriller negli abissi, prova a fare paracadutismo o vola fin sulla luna.

Benvenuto nel multimediale. Emozioni senza paragoni ti aspettano con i nuovi Aptiva.

Hai 5 minuti a disposizione? Ecco tutto il tempo che ti serve per far girare il tuo nuovo Aptiva.

E' tutto preinstallato. Finalmente puoi goderti il panorama del tuo nuovo PC con la divertente Guida Aptiva.

Ma cos'è: un computer o un Hi-Fi? Il sistema TheatreSound ti dà un suono di qualità digitale attraverso due mega altoparlanti da 30 watt o attraverso i due super bassi del sistema sonoro integrato Sub Woofer Cambridge Soundworks.

Aptiva Communication Center. Comunica con chi vuoi. Il tuo Aptiva è anche telefono, fax e segreteria telefonica.

Accedi a Internet con un solo tasto. Impara a navigare e imbarcati per un incredibile viaggio di scoperte insieme ad altri milioni di cyber viaggiatori.

Risparmia tempo ed energia. L'esclusiva funzione Rapid Resume ti permette di spegnere il tuo Aptiva senza dover prima chiudere nessuna applicazione. E per riaccenderlo? Ti basta premere un tasto e via.

Mentre dormi il tuo Aptiva lavora. Grazie all'esclusiva funzione di "risveglio per chiamata", puoi accendere il tuo Aptiva con una telefonata. Aptiva riconosce fax, dati e telefonate e lavora anche quando non ci sei.

Mille cose interessanti. Come l'Enciclopedia Interattiva Compton, Wall Street Money, Photo Display (per il tuo album Photo CD) e tanti programmi per i ragazzi, come Hyperman, Magic Theatre, Jumpstart Kindergarten e Undersea Adventure.

Due processori sono meglio di uno. La combinazione di un processore mediale IBM e di un processore Pentium rende Aptiva più veloce ed assicura suoni più potenti ed immagini più nitide.

Software in dotazione. Il tuo Aptiva ha già preinstallato Windows '95. E come super bonus ci sono anche Lotus SmartSuite 4 e Microsoft Works, pronti da caricare per le tue necessità di word processing e di calcolo e per creare entusiasmanti presentazioni grafiche.

E se dovessi aver bisogno di aiuto? Niente panico! Aptiva gode dell'assistenza gratuita HelpWare IBM, una linea telefonica pronta ad aiutarti 24 ore su 24, tutto l'anno.

Il valore imbattibile. Aptiva ti offre tutto quello che hai letto a partire da 4.090.000 lire*. Ma attenzione: puoi avere un Aptiva multimediale con un sacco di titoli anche a partire da 2.890.000 lire**.

Aptiva

mod. 132

IBM

Soluzioni per un piccolo pianeta

Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM o chiama il Numero Verde 167-016338 o il Direct Fax 039-600.6001 o invia un messaggio e-mail al pronto_ibm@it.ibm.com.

*IVA esclusa, mod. 132 Minitower. **IVA esclusa, mod. 121 Desktop. Aptiva, HelpWare, Total Image Video, TheatreSound, MWave, Launch Pad e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. Pentium è un marchio Intel Corp. Windows '95 è un marchio Microsoft Corp. SmartSuite è un marchio Lotus Corp. L'indirizzo IBM in Internet è http://www.ibm.com. L'indirizzo dei PC IBM è http://www.pc.ibm.com.

Ogilvy & Mather